

# Semaine de l'éducation aux Médias

: le Monde, les Médias  
et Nous ?

**Programme  
d'activités**

# La rédaction de ce programme d'activités est le fruit de la collaboration de membres de la Direction d'Appui du CSEM :

Tatiana Debrabandere – Chargée de projets

Sébastien Grau – Chargé de mission (coordination)

Aude Lavry – Chargée de communication

Patrick Verniers – Directeur

conseil supérieur  
de l'éducation  
aux médias

**CSEM**

CSEM

Boulevard Léopold II, 44 – 6E630

1080 Bruxelles

Contact :

+32 2 413 35 08

Site internet : <http://www.csem.be>

Mail : [semaineeam@cfwb.be](mailto:semaineeam@cfwb.be)

Le CSEM remercie l'ensemble des  
acteur·rice·s qui participent  
au programme de la semaine de l'éducation  
aux médias :

Les médias :



Les opérateurs et centres de ressources en éducation aux médias :



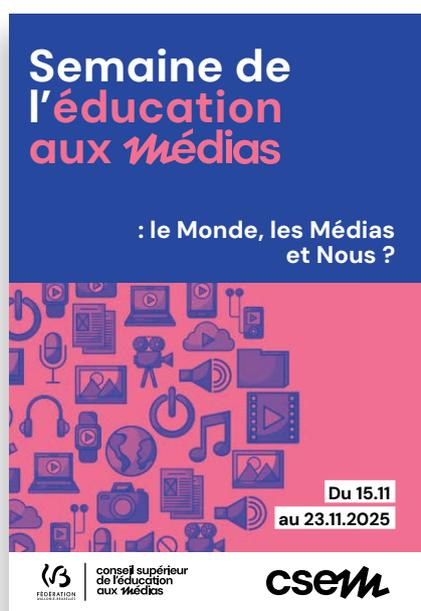
Éditrice responsable :  
Claire Berlage – CSEM

# Introduction

## : le Monde, les Médias et Nous ?

Cette nouvelle édition de la Semaine de l'éducation aux médias invite les participant·e·s à explorer le rôle des médias dans leur compréhension du monde et dans leurs échanges avec celui-ci. Car, les médias ne se contentent pas de refléter la réalité : ils l'interprètent, l'orientent, et influencent nos opinions.

Les médias ont un impact sur les usages, les choix et les modes de communication de chacun·e. Ils sont un miroir de la société et, en même temps, un levier de transformation sociale.



Espaces d'expression individuelle, mais également outils d'interaction collective, les médias sont soumis à des logiques économiques qui influencent les contenus, leur diversité et leur qualité. Leur production, leur diffusion et leur réception dépendent donc d'intérêts variés, qu'ils soient éducatifs, commerciaux ou idéologiques. Ils sont également les produits d'un contexte technique, social, culturel et politique en constante évolution.

C'est autour de ces dimensions de l'éducation aux médias que s'articulent les propositions de ce dossier. Il vous propose de les aborder par différentes approches d'analyse et de production médiatique.

Nous espérons que l'ensemble de ces activités – ainsi que les ressources qui les accompagnent – vous permettront de mesurer ces différents enjeux pour mieux décoder, déconstruire et, pourquoi pas, produire des médias.

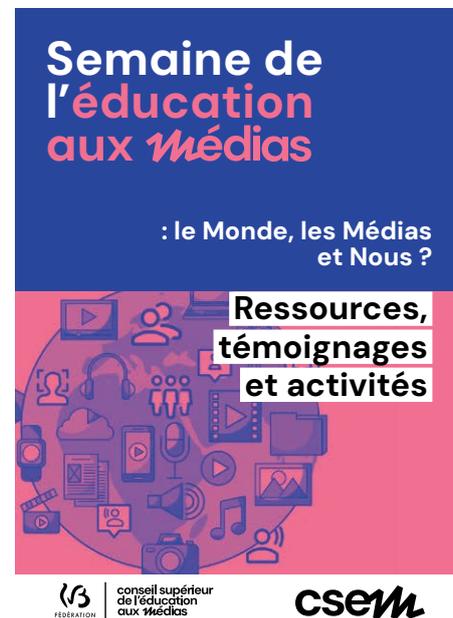
Bonne semaine de l'éducation aux médias !

**Le Conseil supérieur de l'éducation aux médias**

# Ressources, témoignages et activités

En plus de ces activités disponibles pendant la semaine de l'EAM, un nouveau dossier d'accompagnement est disponible pour l'ensemble des acteur·rice·s des secteurs concernés. Comme lors des éditions précédentes, il s'intitule *Ressources, témoignages et activités*. Il présente un ensemble de ressources et d'inspirations pour travailler l'éducation aux médias avec les publics concernés.

Cette année, le dossier propose de nouvelles activités à vivre avec un groupe pour découvrir ou approfondir l'éducation aux médias : des activités pour initier l'éducation aux médias avec les plus petits, pour développer un usage pédagogique du smartphone avec des ados, ou encore pour explorer des médias spécifiques, comme le média chanson et la bande dessinée.



Cet outil vient compléter le panel d'activités proposées lors des éditions précédentes de la semaine de l'éducation aux médias :



## ► Édition 2023 :

Apprends-moi les médias

## ► Édition 2024 :

Apprends-moi aujourd'hui les médias de demain

Nous espérons que l'ensemble de ces activités et ressources vous familiariseront avec l'éducation aux médias et stimuleront la réalisation de projets avec vos jeunes.

# Les activités disponibles

La suite de ce document présente l'ensemble des activités disponibles du 15 au 23 novembre 2025 :

## 110 rencontres avec un·e journaliste/un média :



vous accueillez un·e journaliste dans votre institution ou vous visitez un média (quotidien national, média audiovisuel national ou de proximité).

## 83 ateliers :



vous participez à une activité d'analyse et/ou de production médiatique avec un opérateur reconnu en éducation aux médias en FW-B.

## 15 ciné-débats :



vous assistez à la projection d'un film dans l'une des salles de cinéma d'arts et essai de la FW-B et participez ensuite à un débat sur l'une des thématiques (d'éducation aux médias) que le film projeté développe.

## 4 formations/conférences :



en tant que parents, enseignant·e·s, formateur·rice·s..., vous participez à une activité qui propose des pistes pour développer les compétences en analyse/production médiatique des enfants et des jeunes que vous accompagnez.

*Outre ce classement par type d'activités, un calendrier est également proposé à la fin de ce programme pour identifier, en un coup d'œil, les activités (type, tranche d'âge concernée, lieu) disponibles chaque jour, du 15 au 23/11/2023.*

# Comment réserver une activité ?

Pour réserver une activité, rendez-vous sur [l'outil de réservation](#).

Il vous suffit de rechercher l'une des activités présentes dans ce programme, de compléter une fiche avec les données d'identification de votre groupe et de valider votre demande.

Un mail de confirmation vous sera ensuite envoyé ainsi qu'à l'opérateur concerné. Ce dernier vous contactera ensuite pour l'organisation pratique de l'activité durant la semaine de l'EAM.

## Attention :

- ▶ Chaque encadrant·e qui réserve une activité doit **vérifier que les conditions d'organisation de l'activité correspondent bien au groupe pour lequel la réservation est effectuée** (zone géographique, âge, secteur concerné, nombre de jeunes max.)
- ▶ Toute réservation implique la **responsabilité de la personne qui réserve l'activité**. Si, après réservation, vous désirez annuler, **contactez au plus vite le CSEM à l'adresse mail suivante : [semaineeam@cfwb.be](mailto:semaineeam@cfwb.be)**.
- ▶ Le·la responsable d'un groupe ne peut **s'inscrire qu'à une seule activité**, et ce afin de permettre à l'ensemble des écoles et institutions relevant du secteur Jeunesse d'avoir accès aux activités disponibles dans ce programme.

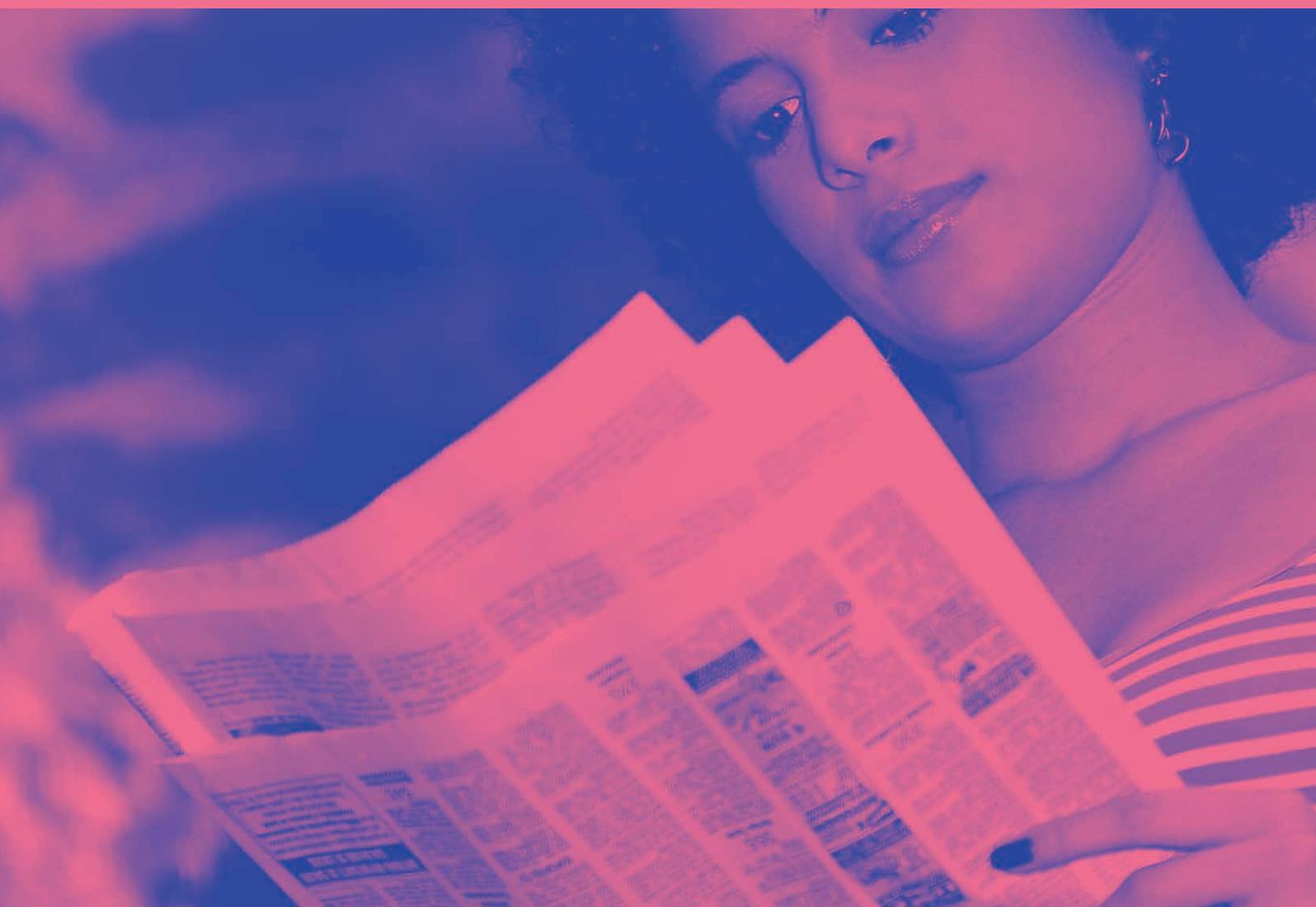


## Retour en quelques chiffres sur l'édition 2024

La semaine de l'éducation 2024, c'est...

- ▶ 233 activités proposées aux secteurs concernés sur le territoire de la FW-B
  - 117 visites de médias/rencontres avec un·e journaliste
  - 97 ateliers d'EAM avec un opérateur spécialisé
  - 10 ciné-débats
  - 9 conférences/formations en EAM
- ▶ 242 réservations par 220 participant·e·s
- ▶ 90% des activités réservées, dont + de 50% en 48h
- ▶ +/- 4000 jeunes touché·e·s

# Rencontre avec un média/un·e journaliste





## Visite de 48 FM et accompagnement de projet de radio d'école ou de podcast

- ▶ Médias d'information
- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Radio/son



**Tranche d'âge** 8-12 ans/12-15 ans/16-20 ans



### Description de l'activité

L'activité proposée se déroule en deux temps. Un premier temps permet aux jeunes de visiter les installations de 48FM afin de prendre conscience du mode de fonctionnement d'un média. Les participant·e·s pourront ensuite poser toutes leurs questions, voir des émissions en cours de réalisation et échanger librement avec des personnes actives au sein de notre média (étudiant·e·s ou associations).

Ensuite, un temps de discussion est organisé avec le groupe classe sur le projet que celui-ci souhaite mettre en place (radio d'école, podcast en classe...). L'objectif est de conseiller au mieux les jeunes, de mettre des mots sur leurs questionnements et de leur fournir des conseils, notamment pour la production et la diffusion des contenus.

**Après réservation, un contact sera pris avec le·la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**



### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les mécanismes et des contraintes techniques et rédactionnelles en production audiovisuelle
- ▷ Comprendre le fonctionnement d'un média
- ▷ Échanger avec un·e professionnel·le des médias sur sa pratique
- ▷ Découvrir de nouveaux modes de production et de diffusion de contenus médiatiques

# 48FM

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et secondaire ordinaire et spécialisée

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Max. 30 jeunes par groupe (pour l'enseignement spécialisé : à déterminer en accord avec l'équipe éducative et l'opérateur)

#### OPÉRATEURS

48FM

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Dans les locaux de la radio :**  
Me 19/11 en matinée, horaire à fixer selon les disponibilités du groupe

#### ADRESSE

Rue de la Régence, 61  
4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Rencontre avec un·e journaliste

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



**Tranche d'âge** 10-12 ans / 12-15 ans / 16-20 ans



### Description de l'activité

L'opération *Journalistes en classe* permet à un·e professionnel·le des médias de rencontrer un groupe scolaire pour parler de son métier et des thématiques qui y sont liées (journée type, vérification de l'information, liberté de la presse...) En plus de cet échange, cette rencontre peut être l'occasion, pour le groupe de jeunes, de recevoir de l'aide pour la construction d'un projet, comme l'élaboration d'un média scolaire.

Dans le cadre de la semaine de l'éducation aux médias, l'AJP propose un plus grand nombre de rencontres de journalistes et étend son offre au secteur de la Jeunesse.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le·la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ou d'un·e journaliste ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant·e·s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.



### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien;
  - l'organisation d'un média d'information;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le·la journaliste.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un·e professionnel·le des médias



# AJP

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé et les deux dernières années de l'enseignement primaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de max. 25 jeunes (un groupe de jeunes/un groupe-classe par créneau horaire)

#### OPÉRATEUR

[Association des journalistes professionnels \(AJP\)](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Partout en FW-B (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :**  
50 créneaux horaires disponibles (à définir après réservation avec l'opérateur)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité Boukè média

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

 **Tranche d'âge** 12-18 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les studios de Boukè Média, ainsi que les studios de production et les coulisses techniques. Le schéma de ces visites est toujours le même et suit le déroulé de la journée d'un journaliste Boukè :

- Quel est le fonctionnement d'un média et comment les sujets d'actualité sont-ils choisis?
- Une fois le sujet choisi, comment le sujet est-il abordé (angle)? Comment construire une interview?
- Qui procède au dérushage, montage du reportage? Quel est le rôle du rédacteur en chef?
- Comment vérifier l'info? Recouper ses sources?

Une grande place est également accordée, lors de ces visites, à la déontologie du métier de journaliste, à la liberté d'expression, au droit de réponse... Ces visites sont accompagnées par le responsable de la programmation avec un journaliste ou le rédacteur en chef.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média de proximité régional. Quel rôle en tant qu'acteur public? Quelle distinction entre acteur public et privé dans le monde de la presse?
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

# Boukè

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et  
secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max.  
15 - 20 jeunes

#### OPÉRATEUR

Boukè Média

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Ma 18/11 (10h-12h)

Me 19/11 (10h-12h)

Je 20/11 (14h-16h)

#### ADRESSE

Rue Eugène Thibaut 1c  
5000 Namur

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité Matélé

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

 **Tranche d'âge** 8-12 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les studios de Matélé, ainsi que les coulisses techniques. Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation et les enjeux d'un média de proximité, de mieux comprendre les différents canaux de diffusion du média (antenne télé, Internet, réseaux sociaux). Elle sera suivie d'une présentation du métier de journaliste.

Cette visite se voulant participative, dans l'échange entre les participant-e-s et les professionnel-le-s du média, il est préférable de traiter en amont une ou plusieurs thématique(s) en lien avec le fonctionnement d'un média (de proximité) avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média de proximité;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

  
**MATELE**

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire  
ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

Matélé

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :

Ma 18/11 (9h-12h)

Me 19/11 (9h-12h)

Je 20/11 (9h-12h) + (13h-16h)

#### ADRESSE:

Rue Joseph Wauters, 22  
5580 Gemelle

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité Qu4tre Liège Média

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 8-12 ans/12-15 ans/16-20 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les studios TV de Qu4tre Liège Média, ainsi que la régie et les coulisses techniques. Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation et les enjeux d'un média de proximité. Elle sera suivie d'une rencontre avec une journaliste de la rédaction, pour parler d'une thématique spécifique qu'il est préférable de traiter en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Pour préparer cette visite, le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes.

[Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média de proximité;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

**QU4TRE****PUBLIC CIBLE**

Enseignement : primaire et  
secondaire ordinaire

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**

Un groupe de max. 20 jeunes

**OPÉRATEUR**

Qu4tre

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**

Dans les locaux de la rédaction :

Ma 18/11 (10h-13h)

Me 19/11 (10h-13h)

Je 20/11 (10h-13h)

Ve 21/11 (10h-13h)

**ADRESSE**

Rue du Laveu, 58 – 4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Préparation et enregistrement d'un talk-show dans les studios de Télé MB

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Organisation du média et missions du service public

**Tranche d'âge** 12-15 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s seront immergé-e-s dans l'organisation de la rédaction de Télé MB durant deux journées. Autour de la thématique des fêtes de fin d'année, ils et elles participeront à la réalisation de chroniques qui seront intégrées ensuite à un talk-show de Télé MB.

Pour ce faire, les ados seront aidé-e-s d'un présentateur, chargé de la coordination de l'activité. En deux jours, les jeunes auront donc eu l'occasion de s'essayer à la création de contenus audiovisuels et à ce qu'elle implique, notamment en termes de sélection et de vérification de l'information.

Pour permettre des échanges intéressants, il est recommandé de traiter en amont une ou plusieurs thématiques en lien avec le fonctionnement d'un média (de proximité) avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média télévisé régional;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

▷ Intéresser les participant-e-s à l'information

**TÉLÉ MB****PUBLIC CIBLE**

Enseignement : secondaire  
Secteur Jeunesse

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**

Un groupe de maximum

12 à 15 jeunes

**OPÉRATEUR**

Télé MB

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**

Dans les locaux de la rédaction :

Lu 17/11 et Ma 18/11 (9h-16h)

**ADRESSE**

Rue des soeurs noires, 4a

7000 Mons

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité Télésambre et débat à la Maison de la Presse

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



**Tranche d'âge** 15-18 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les studios de Télésambre, ainsi que les coulisses techniques. Outre la visite, un court enregistrement d'un sujet d'actualité, dans la peau d'un-e présentateur-riche du JT, permettra aux jeunes d'apprendre à parler face caméra, à lire un prompteur et à raconter une histoire.

Dans un deuxième temps, les jeunes iront à la Maison de la Presse de Charleroi où une présentation suivie d'un débat est organisée sur le thème suivant: *Rapports et différences entre communicants et journalistes.*

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média télévisé régional;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 10 jeunes

#### OPÉRATEUR

Télésambre

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Ma 18/11 (10h-13h)

#### ADRESSE

Place de la Digue, 8  
6000 Charleroi

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité TV Com

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



**Tranche d'âge** 12-18 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les studios TV Com, ainsi que les coulisses techniques. Cette visite, qui permet de mieux comprendre l'organisation et les enjeux d'un média de proximité, sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste de la rédaction, pour parler d'une thématique spécifique qu'il est préférable de traiter en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média télévisé régional;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 15 jeunes

#### OPÉRATEUR

TV Com

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Ma 18/11 (10h-12h)  
Me 19/11 (10h-12h)  
Me 19/11 (14h-16h)  
Je 20/11 (10h-12h)  
Ve 21/11 (10h-12h)

#### ADRESSE

Rue de la Station, 10  
1341 Céroux-Mousty

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité TV LUX

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 12-18 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les studios TV LUX, ainsi que les coulisses techniques. Cette visite, qui permet de mieux comprendre l'organisation et les enjeux d'un média de proximité, sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste de la rédaction, pour parler d'une thématique spécifique qu'il est préférable de traiter en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média télévisé régional;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias



Naturellement proche

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 20 jeunes

#### OPÉRATEUR

TV LUX

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Je 20/11 (9h30-11h30)

#### ADRESSE

Avenue de Houffalize, 58a  
6800 Libramont

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du média de proximité Vedia

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 8-12 ans/12-15 ans/16-20 ans

### Description de l'activité

Le média de proximité propose aux participant-e-s une visite immersive de ses locaux, pour comprendre les différents aspects du fonctionnement d'un média. Après une brève présentation du média, les participant-e-s visiteront les studios et découvriront les équipements techniques nécessaires à la réalisation des émissions.

La visite se poursuivra en régie, pour aborder les questions de montage et de diffusion. Deux rencontres seront ensuite organisées avec un journaliste dans la salle de rédaction et avec le responsable digital, pour que ce dernier donne sa vision du média de demain et des stratégies de développement du média de proximité vers l'avenir.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média télévisé régional;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- les enjeux d'un média de proximité pour le futur;
- le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

Vedia

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Lu 17/11 (10h30-12h)  
Ma 18/11 (10h30-12h)  
Me 19/11 (10h30-12h)  
Je 20/11 (10h30-12h)  
Ve 21/11 (10h30-12h)

#### ADRESSE

Rue du Moulin, 8b – 4820 Dison

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## visite du média de proximité notélé

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Organisation du média et missions de service public



**Tranche d'âge** 10–18 ans

### Description de l'activité

Après une présentation des missions du média, les participant-e-s auront l'occasion de visiter notélé (rédaction, technique, régie pub, service administratif...) et découvriront l'envers du décor. Les participants rencontreront la rédaction et échangeront sur le travail journalistique : l'organisation d'une journée type d'un-e journaliste, la conférence de rédaction, le choix des sujets, la vérification des sources, les différents formats d'information, la complémentarité du linéaire et di digital, ... Un petit quizz sur « info ou intox » pour faire la part des choses entre information certifiée et fake news sera proposé aux participants.

Les participant-e-s assisteront à l'enregistrement ou à la production en direct d'une émission et visiteront les studios, les plateaux et les coulisses techniques. Ils-elles pourront tester leurs compétences de présentation dans l'un des studios (gestion du prompteur, des cameras...).

Le dossier [Ressources, témoignages et activités](#) de l'édition 2023 de l'événement propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi qu'une série de propositions de thématiques à traiter avec les jeunes avant la visite : l'indépendance des médias, le modèle économique des médias, la vérification de l'information...

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le responsable du groupe qui a réservé l'activité afin de préparer l'échange.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien ;
  - l'organisation de la rédaction d'un média télévisé régional ;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste ;
  - le modèle économique d'un média audiovisuel de proximité.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et  
secondaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Idéalement, un groupe de  
maximum 15 jeunes

#### OPÉRATEURS

notélé

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la notélé :  
Le mercredi 19/11 de 14h à 16H30

#### ADRESSE

Rue du Follet 20 – 7540 KAIN

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite des rédactions des journaux La Libre Belgique, La DH Les Sports + et des magazines Moustique et Paris Match (groupe IPM)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



**Tranche d'âge** 16–20 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visitent, durant cette activité, les rédactions de différents titres de presse du groupe IPM : *La Libre Belgique*, *La DH Les Sports +*, *Moustique* et *Paris Match*. Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation d'une rédaction de presse quotidienne ou périodique. La visite sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste d'une des rédactions pour débattre d'une thématique spécifique qu'il sera nécessaire de préparer en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien ;
  - l'organisation d'une rédaction ;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste ;
  - le modèle économique des médias réunis en groupe de presse.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire  
ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEURS

[La Libre Belgique](#)  
[La DH Les Sports +](#)  
[Moustique](#)  
[Paris Match Belgique](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Ma 18/11 (10h–12h)  
Je 20/11 (10h–12h)

#### ADRESSE

Rue des Francs, 79  
1040 Etterbeek

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite de l'imprimerie des quotidiens francophones belges (Rossel Printing Company)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Modèle économique des médias



**ROSSEL**  
PRINTING COMPANY

**Tranche d'âge** 16-20 ans

### Description de l'activité

Durant cette activité, les participant-e-s visiteront l'imprimerie de laquelle sortent tous les quotidiens papier en Belgique francophone. Outre l'observation de la technique des rotatives en action, la visite permettra aux jeunes de parcourir le cycle complet d'impression, du stockage du papier, entièrement robotisé jusqu'à l'expédition des volumes de journaux.

C'est une opportunité de mieux comprendre les enjeux de la production des journaux-papier, et de mesurer la complexité du processus soumis à des horaires très précis.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer la visite.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le parcours de l'information;
- le modèle économique des médias;
- les contraintes techniques, économiques et horaires de la presse écrite.

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 30 jeunes

#### OPÉRATEURS

[Rossel Printing company](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'imprimerie :  
Ma 18/11 (14h-16h)  
Je 20/11 (14h-16h)

#### ADRESSE

Avenue Robert Schuman, 101  
1401 Nivelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite de la rédaction de presse du journal L'Echo (groupe Mediafin – Rossel)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**L'Echo**



**Tranche d'âge** 16-20 ans

### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront la rédaction du journal *L'Echo*. Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation d'une rédaction de presse quotidienne, la spécificité d'un journal spécialisé dans le domaine de l'économie ainsi que son modèle économique, dépendant de deux groupes en même temps. La visite sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste de la rédaction pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

**Attention** : cette activité pourrait surtout intéresser des jeunes qui étudient des matières liées à l'économie, dans différentes filières de l'enseignement.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- la collaboration entre l'édition francophone et néerlandophone *De Tijd*
- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un titre spécialisé;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique des médias réunis en groupe de presse.

▷ Echanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 20 jeunes

#### OPÉRATEURS

[L'Echo](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Je 20/11 (10h30-12h)

#### ADRESSE

Avenue du Port, 86C  
1000 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite du siège de la rédaction de presse du journal

### Sudinfo et de la rédaction du journal local

#### La Meuse Namur (groupe Sudmédia-Rossel)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**SUDINFO** **Tranche d'âge** 16–20 ans

#### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront le siège de la rédaction du quotidien *Sudinfo* (rédaction nationale et locale de *La Meuse Namur*), l'un des médias du groupe Sudmédia-Rossel. Cette visite permettra de mieux comprendre comment fonctionne une rédaction de presse écrite quotidienne régionale.

La visite se fera avec le rédacteur en chef du journal et sera suivie d'un débat pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

#### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien;
  - l'organisation de la rédaction d'un quotidien régional;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
  - le modèle économique des médias réunis en groupe de presse.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

**PUBLIC CIBLE**

Enseignement : secondaire ordinaire

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**

Un groupe de max. 25 jeunes

**OPÉRATEURS**[Sudinfo](#)[LA PRESSE.be](#)**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**

Dans les locaux de la rédaction :

Je 20/11 (10h30-11h45)

**ADRESSE**Rue de Coquelet, 134  
5000 Namur[Lien vers l'outil de réservation](#)

## Visite du siège de la rédaction de presse

### du journal L'Avenir (groupe EDA-IPM)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**l'avenir** **Tranche d'âge** 12–15 ans

#### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront le siège de la rédaction du quotidien *L'Avenir*, l'un des titres du groupe EDA presse (IPM). Cette visite permettra de mieux comprendre comment fonctionne une rédaction de presse quotidienne régionale et ce que cela implique en termes d'organisation au sein de la rédaction. La visite sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste de la rédaction pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. [Le dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

#### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien;
  - l'organisation de la rédaction d'un quotidien régional;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
  - le modèle économique des médias réunis en groupe de presse.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

**PUBLIC CIBLE**

Enseignement : secondaire ordinaire

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**

Un groupe de max. 25 jeunes

**OPÉRATEURS**[L'Avenir](#)[LA PRESSE.be](#)**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**

Dans les locaux de la rédaction :

Lu 17/11 (13h–15h)

**ADRESSE**Route de Hannut, 38  
5004 Namur[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite de la rédaction du Journal des enfants (groupe EDA-IPM)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



Tranche d'âge 8-12 ans



### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront la rédaction du *Journal des enfants* (JDE), l'un des titres du groupe IPM. Cette visite permettra de mieux comprendre comment fonctionne une rédaction de presse d'un hebdomadaire destiné aux enfants. La visite sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste de la rédaction pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. Le [dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.



### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un journal pour enfants;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire  
ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 enfants

#### OPÉRATEURS

[Le journal des enfants](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Lu 17/11 (10h-12h)

#### ADRESSE

Route de Hannut, 38  
5004 Namur

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite des studios télé et radio de LN24 et Fun Radio (groupe IPM)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



Tranche d'âge 16-20 ans



### Description de l'activité

Les participant-e-s visiteront les locaux du média audiovisuel LN24 (groupe IPM). Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation d'une chaîne de télévision, en termes de programmation, de modèle économique ou encore en termes de traitement de l'information au sein de sa rédaction. La visite sera suivie d'une rencontre avec un-e journaliste de la rédaction pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant-e-s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. Le [dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant-e-s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.



### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média télévisé;
- le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
- le modèle économique d'un média audiovisuel.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire  
ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 15 jeunes

#### OPÉRATEURS

[LN24](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Lu 17/11 (10h30-12h)

#### ADRESSE

Rue des Francs, 79  
1040 Etterbeek

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite des studios de RTL (groupe Rossel)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 8-12 ans/12-15 ans/16-20 ans

### Description de l'activité

En plus de la rédaction et du studio info de RTL (groupe Rossel et DPG Media), les participant·e·s visiteront les studios radios et météo. Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation d'une chaîne de télévision et d'une radio, en termes de programmation, de modèle économique ou encore en termes de traitement de l'information au sein de sa rédaction. La visite sera suivie d'une rencontre avec un·e journaliste de la rédaction pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant·e·s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. Le [dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant·e·s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien;
  - l'organisation de la rédaction d'un média télévisé;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
  - le modèle économique d'un média audiovisuel
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un·e professionnel·le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et  
secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de max. 30 jeunes

#### OPÉRATEUR

[RTL Belgium](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
8-12 ans : Ve 21/11 (9h30-11h30)  
12-15 ans : Me 19/11 (9h30-11h30)  
16-20 ans : Lun 17/11 (9h30-11h30)

#### ADRESSE

Avenue Jacques Georin, 2  
1030 Schaerbeek

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Visite des rédactions des journaux *Le Soir*, *La Capitale* et des magazines *Ciné Télé Revue* et *Le Soir Mag* (groupe Rossel)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 16-20 ans

### Description de l'activité

Les participant·e·s visiteront les rédactions de différents titres de presse du groupe Rossel : *Le Soir*, *La Capitale*, *Ciné Télé Revue* et *Soir Mag*. Cette visite permettra de mieux comprendre l'organisation d'une rédaction de presse quotidienne ou périodique.

La visite se fera avec le Secrétaire général du journal *Le Soir* et sera suivie d'un débat pour parler d'une thématique spécifique qu'il sera **nécessaire** de préparer en amont avec le groupe de participant·e·s.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

Le [dossier de l'édition 2023](#) de la semaine de l'éducation aux médias propose une démarche pour préparer la visite d'un média ainsi que des thématiques à traiter avec les jeunes. Le [dossier de l'édition 2025](#) met, quant à lui, à disposition des encadrant·e·s une nouvelle activité. Elle propose, à partir d'interviews de journalistes, de guider les jeunes dans la création d'une planche de bande dessinée pour parler du métier de journaliste.

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien;
  - l'organisation d'une rédaction;
  - le parcours de l'information et sa vérification par le-la journaliste;
  - le modèle économique des médias réunis en groupe de presse.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un·e professionnel·le des médias

SUDINFO • LA CAPITALE



LE SOIR

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire  
ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEURS

[Le Soir](#)  
[La Capitale](#)  
[Ciné Télé Revue](#)  
[Soir Mag](#)  
[LA PRESSE.be](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
2 groupes le Je 20/11 (13h-15h)  
2 groupes le Ve 21/11 (13h-15h)

#### ADRESSE

Rue Royale, 100 – 1000 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Moi, public des médias (Liège)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

A Liège, la visite se déroule au cœur de Média Rives, un bâtiment moderne organisé autour de deux studios télé, où sont enregistrées des émissions phares comme *The Voice*, *The Dancer* ou *Le Grand Cactus*. Le site abrite également une rédaction dynamique regroupant les différents services d'information, ainsi qu'un studio radio qui héberge l'antenne liégeoise de *VivaCité*. En deux heures, vous découvrirez les coulisses de la RTBF : studios radio, TV et web. Vous explorerez les différents éléments mis en œuvre pour que chaque contenu et chaque chaîne de la RTBF établisse un lien avec son public, en fonction de ses attentes, de ses modes de consommation et de ses intérêts.

Durant la visite, vous aurez l'opportunité de rencontrer des professionnel-le-s (réalisateur-riche, producteur-riche, monteur-euse, décorateur-riche, éditeur-riche, journaliste, etc.) et d'échanger avec eux-elles sur leurs métiers ainsi que sur leur vision du service public audiovisuel.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le processus de fabrication d'un contenu médiatique;
  - l'identité d'une chaîne;
  - le modèle économique d'un média audiovisuel
- ▷ Échanger avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et secondaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 15 à 30 participants

#### OPÉRATEUR

RTBF

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Ma 18/11 (13h30-15h30)  
Je 20/11 (13h30-15h30)

#### ADRESSE

RTBF Liège – MEDIARIVES :  
Bd Raymond Poincaré 15 – 4020 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Les Niouzz (Liège)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 8-12 ans

### Description de l'activité

*Un journal pour les enfants ? Ca consiste en quoi, exactement ? Comment le fabrique-t-on ? Comment choisit-on les sujets ?*

Retracez tout le parcours de l'info, du choix des sujets à la diffusion, en passant par la création d'une conduite, les répétitions, le tournage, le montage et l'infographie.

Rencontrez également l'équipe des *Niouzz* dans leur studio et posez-leur toutes vos questions.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le processus de fabrication d'un journal;
  - l'évolution d'un contenu médiatique;
  - comment informer un public d'enfants.
- ▷ Échanger avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 15 à 30 jeunes

#### OPÉRATEUR

RTBF

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Lu 17/11 (10h-12h) – Je 20/11 (10h-12h)

#### ADRESSE

RTBF Liège – MEDIARIVES :  
Bd Raymond Poincaré 15  
4020 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Moi, public des médias (Mons)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 8-12 ans / 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

A Mons, plongez dans les coulisses de Média Ouest, site de la RTBF qui héberge *Classic 21* et *VivaCité*. Vous découvrirez des studios radio traditionnels, mais aussi un studio hybride pensé pour être écouté et regardé en même temps. Vous explorerez les environnements radio, télé et web, et découvrirez les mécanismes mis en place pour adapter les contenus aux besoins, attentes et usages de chacun.

La visite comprend également une découverte de l'Auditorium Abel Dubois, une salle acoustique exceptionnelle où se tiennent régulièrement des showcases de *Classic 21*. Enfin, vous aurez l'opportunité de rencontrer des professionnel·le·s et d'échanger avec eux·elles sur les pratiques, leurs outils et leur rôle au sein du service public audiovisuel.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'échange.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - le processus de fabrication d'un contenu médiatique;
  - l'identité d'une chaîne;
  - le modèle économique d'un média audiovisuel.
- ▷ Échanger avec un·e professionnel·le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et  
secondaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 15 à 30  
jeunes

#### OPÉRATEUR

RTBF

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Je 20/11 (10h-12h) – Je 20/11  
(13h30-15h30)

#### ADRESSE

RTBF Mons – MEDA OUEST :  
Espl. Anne-Charlotte de  
Lorraine 1 – 7000 Mons

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## La 5<sup>e</sup> édition

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 16-20 ans

### Description de l'activité

Endossez le rôle de l'éditeur du Journal parlé et choisissez les titres de la cinquième édition du jour. Ferez-vous les mêmes choix que la rédaction de la RTBF? Accorderez-vous les mêmes temps d'antenne aux différents sujets? Opterez-vous pour les mêmes angles journalistiques? Après une présentation de 4 titres choisis, vous pourrez confronter vos choix à ceux de la rédaction et échanger avec l'éditeur·rice du jour.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

- ▷ Découvrir les différentes sources de l'information et prendre conscience de l'abondance de l'information et des choix que doit opérer le-la journaliste.
- ▷ Mieux comprendre :
  - le métier de journaliste et son quotidien;
  - l'organisation de la rédaction d'un média audiovisuel;
  - le modèle économique d'un média audiovisuel
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un·e professionnel·le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 15  
à 30 jeunes

#### OPÉRATEUR

RTBF

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Je 20/11 (10h-14h)  
Ve 21/11 (10h-14h)

#### ADRESSE

Boulevard Auguste Reyers,  
52 – 1044 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Classe NIOUZZ

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias



**Tranche d'âge** 8-12 ans

### Description de l'activité

Les classes *Niouzz* permettent à une classe de 5<sup>e</sup> ou 6<sup>e</sup> primaire d'accueillir pendant une demi-journée l'équipe des *Niouzz* qui répond à leurs questions sur les médias et interviewe les enfants qui le souhaitent sur des thématiques d'actualité ou des sujets de leur choix, un projet de la classe...

Les participant-e-s de cette activité pourront interroger les différents membres de l'équipe présents sur leur métier, la création de leurs contenus ou sur tout autre sujet en lien avec le journalisme.

**Pour mieux préparer cette activité, et après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le métier de journaliste et son quotidien;
- l'organisation de la rédaction d'un média audiovisuel;
- le modèle économique d'un média audiovisuel.

▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 15 à 30 participants

#### OPÉRATEUR

RTBF

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation (province de Liège) :  
Ma 18/11 (toute la journée)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Moi, public des médias (Bruxelles)

- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news
- ▶ Modèle économique des médias

**Tranche d'âge** 8-12 ans / 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

*Quel type de public média êtes-vous ? Quelles différences les médias font-ils entre chaque public ? Comment pensent-ils leur image, leur identité, comment construisent-ils leur contenu pour s'adresser à vous ?*

La RTBF vous propose de parcourir ses coulisses, ses studios radios, TV et web. Ainsi, vous découvrirez l'ensemble des éléments (décor, ligne éditoriale, habillage, mesures d'audiences...) mis en œuvre pour que chaque contenu, chaque chaîne de la RTBF se lie à un public, selon ses attentes, ses modes de consommation ou ses intérêts.

Durant la visite, vous rencontrez un-e professionnel-le (réalisateur-riche, producteur-riche, monteur-euse, décorateur-riche, analyste d'audiences, modérateur-riche, éditeur-riche, journaliste etc.) et échangez avec lui-elle à propos de son métier.

Ce parcours vous emmène aussi jusqu'au « studio Lab » afin d'expérimenter les codes médiatiques, tester le micro ou la caméra et passer du rôle de consommateur-riche à celui d'acteur-riche des médias.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer la visite.**

### Objectifs de l'activité et lien avec l'EAM

▷ Mieux comprendre :

- le processus de fabrication d'un contenu médiatique;
- l'identité d'une chaîne;
- le modèle économique d'un média audiovisuel

▷ Échanger avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et secondaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 15 à 30 jeunes

#### OPÉRATEUR

RTBF

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de la rédaction :  
Ma 18/11 (10h-12h)  
Ma 18/11 (13h30-15h30)  
Me 19/11 (10h-12h)  
Me 19/11 (13h30-15h30)  
Je 20/11 (10h-12h)  
Je 20/11 (13h30-15h30)  
Ve 21/11 (10h-12h)  
Ve 21/11 (13h30-15h30)  
Sa 22/11 (13h30 à 15h30)

#### ADRESSE

Boulevard Auguste Reyers,  
52 - 1044 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)

# Ateliers d'éducation aux médias





## Enregistre ton podcast

- ▶ Médias d'information
- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Radio/son

 **Tranche d'âge** 12-15 ans/16-20 ans

### Description de l'activité

L'atelier consiste en une série d'activités aboutissant à la production d'un épisode de podcast ou d'une émission radiophonique enregistrée dans les studios de 48FM.

Les enseignant-e-s seront invité-e-s, dans un premier temps, à une discussion exploratoire (en visio ou en présentiel) de manière à adapter le projet aux participant-e-s et aux objectifs pédagogiques des cours associés.

Ensuite, deux moments d'animation sont organisés :

- Une demi-journée d'animation proposée par un-e encadrant-e de 48FM, en classe, pour développer le projet avec le groupe.
- Une demi-journée avec pour objectif de réaliser l'enregistrement du projet. Celui-ci pourra se faire, selon les contraintes du groupe, en classe ou dans les studios de 48FM.

Les encadrant-e-s recevront également des propositions d'exercices et d'activités à réaliser en classe durant la semaine. Du matériel d'enregistrement pourra également être mis à leur disposition pour la réalisation de contenus (interviews, micro-trottoir...).

En fonction de l'état d'avancement du projet et des objectifs de celui-ci, une diffusion en radio et la publication en podcast sont possibles.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les mécanismes et des contraintes techniques et rédactionnelles en production audiovisuelle
- ▷ Comprendre le fonctionnement d'un média
- ▷ Comprendre le principe de ligne éditoriale
- ▷ Adapter son écriture selon le média et sa ligne éditoriale
- ▷ Déconstruire les préjugés et les représentations des jeunes face au métier de journaliste
- ▷ Intéresser les jeunes aux métiers de l'audiovisuel

# 48FM

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Max. 25 jeunes par groupe (pour l'enseignement spécialisé : à déterminer en accord avec l'équipe éducative et l'opérateur)

#### OPÉRATEUR

48FM

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Province de Liège (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :**

Lu 17/11 ou Ma 18/11, horaire à fixer selon les disponibilités du groupe (1/2 journée).

**Dans les locaux de la radio (pour l'enregistrement) :**

Ve 21/11, horaire à fixer selon les disponibilités du groupe (1/2 journée).

#### ADRESSE

Rue de la Régence, 61  
4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Réaliser une interview

- ▶ Médias d'information
- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Radio/son

 **Tranche d'âge** 12-15 ans/16-20 ans

### Description de l'activité

Ce module de formation, donné en classe, permet à un groupe de découvrir le principe d'une interview dans l'optique d'une diffusion en radio (journal parlé) ou dans un podcast.

A travers une initiation aux techniques d'interview, les participant-e-s s'emparent d'une problématique qui les concerne eux, leur école, leur quartier... Ils-elles sont ensuite amené-e-s à réaliser l'interview d'un-e intervenant-e en lien avec leur(s) questionnement(s).

Dans le cas où ce projet serait en lien avec un projet concret développé par le groupe classe, l'opérateur pourra mettre gratuitement du matériel d'enregistrement à disposition pour les semaines qui suivront la réalisation de l'atelier.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les enjeux et objectifs d'une interview
- ▷ Comprendre la notion d'angle, de cadre, de question ouverte ou fermée
- ▷ Maîtriser les différentes techniques d'interview
- ▷ Adapter le matériel aux personnes et aux lieux

# 48FM

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Max. 25 jeunes par groupe (pour l'enseignement spécialisé : à déterminer en accord avec l'équipe éducative et l'opérateur)

#### OPÉRATEUR

48FM

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Province de Liège (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :**

Je 20/11, horaire à fixer selon les disponibilités du groupe (1/2 journée).

#### ADRESSE

Rue de la Régence, 61  
4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## La revue de presse

- ▶ Médias d'information
- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Radio/son

 **Tranche d'âge** 16–20 ans

### Description de l'activité

Ce module de formation, donné en classe, permet à un groupe de découvrir le principe d'une revue de presse et permet d'outiller les encadrant-e-s sur la poursuite de l'activité en dehors du cadre de l'atelier.

La réalisation d'une revue de presse est avant tout un travail de recherche et de sélection. Il peut donc s'adapter à différentes thématiques : actualité, géographie, histoire...

Sur la base de journaux de presse écrite, de journaux parlés ou d'articles web, les participant-e-s devront déterminer ce qui fait « la Une ». Un accès à la presse en classe est donc un prérequis nécessaire à la bonne tenue de l'activité.

En fonction des sujets sélectionnés et des sources choisies, les jeunes devront en rédiger une synthèse avant de l'enregistrer en format audio (avec du matériel fourni par l'opérateur). Aussi ludique qu'instructif, cet exercice permet d'aborder différentes notions journalistiques, la hiérarchie des sujets, la sélection de l'information, le choix des sources, la compréhension du langage médiatique, la notion de ligne éditoriale, l'écriture à finalité orale...

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre l'actualité et en mesurer les enjeux
- ▷ Prendre conscience des caractéristiques d'une information (distinguer les spécificités d'un billet radio, d'un article web...)
- ▷ Comprendre les notions de sources, hiérarchie de l'information, construction médiatique, ligne éditoriale
- ▷ Aborder la question de la diversité des opinions et du pluralisme
- ▷ Synthétiser et adapter un texte à sa présentation orale.

# 48FM

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Max. 25 jeunes par groupe (pour l'enseignement spécialisé : à déterminer en accord avec l'équipe éducative et l'opérateur)

#### OPÉRATEUR

48FM

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Province de Liège  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Je 20/11, horaire à fixer selon les disponibilités du groupe (½ journée).

#### ADRESSE

Rue de la Régence, 61  
4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Décode tes dessins animés

- ▶ Cinéma d'animation
- ▶ Représentations médiatiques

 **Tranche d'âge** 6–8 ans

### Description de l'activité

Les dessins animés nous font rêver, rire, pleurer; ils nous inspirent... Mais que nous racontent-ils vraiment sur le monde? Les méchant-e-s sont-ils-elles toujours moches, et les moches toujours des méchant-e-s? Est-ce que tout le monde est représenté?

À travers une série d'activités ludiques et interactives, les participant-e-s apprendront à décoder les images et les récits consommés au quotidien. Ils-elles prendront conscience que les dessins animés véhiculent des valeurs, des idées, parfois aussi des stéréotypes. Ils-elles exerceront déjà leur esprit critique et découvriront qu'un dessin animé n'est jamais neutre : c'est une invention, le fruit de choix, de représentations et de points de vue.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Prendre conscience des représentations du monde, parfois des stéréotypes véhiculés par les dessins animés
- ▷ Faire comprendre qu'un dessin animé est une œuvre construite, issue d'un processus de création fait de choix
- ▷ Être sensibilisé-e à la sous-représentation de certaines catégories de personnes dans les productions destinées à la jeunesse
- ▷ Développer son esprit critique en invitant les jeunes à confronter les messages véhiculés par les dessins animés à leur propre expérience du monde réel



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

[Action médias jeunes](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Partout en FW-B (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Lu 17/11 (1 animation de 2 périodes à partir de 9h45 et 1 animation après la pause de midi, dans la même structure)  
Me 19/11 (1 animation de 2 périodes à partir de 9h45)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Débats avec modération

- ▶ Réseaux sociaux
- ▶ Éducation au numérique



 **Tranche d'âge** 16–20 ans

### Description de l'activité

À l'ère des réseaux sociaux, nous sommes toutes et tous devenu-e-s des producteur-ric-e-s en puissance de contenus en ligne. Mais que peut-on dire concrètement en ligne? Où se situent exactement les limites? Que mettent en place les plateformes pour tenter de modérer les contenus problématiques?

À travers cette animation, les jeunes seront amené-e-s à répondre à ces questions en prenant du recul sur leurs propres pratiques ainsi que sur le rôle joué par les plateformes concernant le débat démocratique en ligne.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Prendre du recul sur sa manière d'interagir à travers les différentes plateformes sociales et en comprenant les enjeux sous-jacents
- ▷ Apprendre à discuter/débattre à travers les canaux de discussion en ligne
- ▷ Prendre conscience de l'impact des réseaux sociaux et des personnes qui les modèrent
- ▷ Proposer des pistes d'actions concrètes à mettre en pratique dans l'optique de créer des espaces de discussions plus sereins en ligne

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

[Action médias jeunes](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Partout en FW-B (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Lu 17/11 et Je 20/11 (1 animation de 2 périodes à partir de 9h45 et 1 animation après la pause de midi, dans la même structure)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Explore tes émotions face aux médias

- ▶ Réseaux sociaux
- ▶ Éducation au numérique
- ▶ Représentations médiatiques



 **Tranche d'âge** 8–12 ans

### Description de l'activité

Quelle émotion ressens-tu quand tu regardes une scène effrayante à la télévision, sur Youtube ou quand tu scrolles sur *TikTok*? Joie, peur, surprise? Et quand tu perds à un jeu vidéo ou qu'il n'y a pas Internet? Colère, tristesse, dégoût?

Cet atelier invite les jeunes à identifier les émotions ressenties par leurs personnages préféré-e-s mais aussi à exprimer les émotions qu'ils-elles ressentent devant un contenu ou dans une situation médiatique.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Analyser ses émotions et celles des autres au travers d'un même média
- ▷ Percevoir l'influence de certains éléments (textuels ou visuels) d'un contenu médiatique sur une émotion ressentie.

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

[Action médias jeunes](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Partout en FW-B (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Ma 18/11 et Ve 21/11 (1 animation de 2 périodes à partir de 9h45 et 1 animation après la pause de midi, dans la même structure)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Déconstruis Minecraft

- ▶ Jeu vidéo
- ▶ Éducation au numérique
- ▶ Créations médiatiques

 **Tranche d'âge** 12-15 ans

### Description de l'activité

*Minecraft* est un jeu extrêmement populaire chez les jeunes, car il offre une liberté sans précédent. Il permet à chaque joueur-euse de se créer un monde et une aventure à son image. Cependant, *Minecraft* fait partie d'un écosystème économique qui crée de plus en plus de tensions et de questionnements sociétaux. De plus, les possibilités de jeu en multijoueur-euse offertes par ce titre interrogent sur la gestion des émotions et du dialogue en ligne.

Grâce aux outils offerts par *Minecraft*, cette animation propose diverses activités ludiques intégrées afin de proposer un questionnement critique, tout en faisant appel à la créativité des jeunes et en leur permettant de s'exprimer librement.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Se questionner sur ses usages vidéoludiques
- ▷ Réutiliser le jeu vidéo *Minecraft* dans un cadre pédagogique avec une visée créative
- ▷ Construire une réflexion critique sur le jeu vidéo, ses codes et ses objectifs.



**PUBLIC CIBLE**  
Secteur Jeunesse

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**  
Un groupe de max. 8 jeunes

**OPÉRATEUR**  
[Action médias jeunes](#)

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**  
Partout en FW-B (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Me 19/11 (14h-17h)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Et si une IA vivait dans ma maison ?

- ▶ Intelligence artificielle
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Désinformation/fake news

 **Tranche d'âge** 16-20 ans

### Description de l'activité

Durant une journée, cette activité propose aux jeunes de s'immerger dans un atelier de fiction sonore participative autour de l'intelligence artificielle. Après un quiz interactif et une discussion sur les représentations, usages et perceptions de l'IA, les participant-e-s imaginent, en petits groupes, un scénario où une intelligence artificielle cohabite avec eux-elles dans leur quotidien. Ils-elles réalisent ensuite une capsule audio mêlant prises de sons, dialogues et bruitages, à l'aide de matériel nomade (micros, enregistreurs, logiciel de montage). L'activité favorise l'expression orale, la créativité narrative et la production médiatique.

À travers la fiction, les jeunes développent une compréhension plus concrète de l'intelligence artificielle, questionnent les imaginaires associés et démystifient ses usages en les ancrant dans des situations proches de leur réalité.

Un moment d'écoute collective et de débriefing clôture la journée, permettant un retour critique sur les productions et les représentations mobilisées.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé l'activité afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Développer l'esprit critique des jeunes face aux intelligences artificielles
- ▷ Prendre conscience de la place prise par les intelligences artificielles et de leurs mécanismes
- ▷ Questionner l'usage des outils permettant de gérer du contenu
- ▷ Questionner les biais générés par les IA génératives



**PUBLIC CIBLE**  
Enseignement : secondaire ordinaire

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**  
Un groupe de 15 jeunes max.

**OPÉRATEUR**  
[Arts&Publics](#)

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**  
Région Bruxelles-Capitale  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Lu 17/11 (9h - 16h30)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Mon fil Instagram vs ma vraie vie

- ▶ Réseaux sociaux
- ▶ Algorithmes
- ▶ Bulles de filtre
- ▶ Influenceurs



 **Tranche d'âge** 16–20 ans

### Description de l'activité

Durant une journée, cette activité propose aux jeunes d'explorer de manière critique les logiques algorithmiques à l'œuvre sur les réseaux sociaux et leur impact sur la construction de l'image de soi. Après un quiz interactif et une discussion collective autour des usages numériques, les participant·es analysent les contenus qui leur sont proposés, identifient les mécanismes de recommandation et échangent sur les figures médiatiques influentes ou controversées. À partir de cette réflexion, ils-elles réalisent une capsule audio personnelle mettant en dialogue leur vie réelle et leur image médiatique, à l'aide de matériel nomade (micros, enregistreurs, logiciel de montage).

L'atelier favorise l'analyse critique, l'expression orale et la création médiatique à partir des pratiques numériques réelles des jeunes. Un espace de discussion est prévu en deuxième partie de journée afin de prolonger les échanges autour des questions de représentations, de filtres et d'exposition médiatique.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé l'activité afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les mécanismes invisibles des algorithmes et de la recommandation automatisée
- ▷ Développer une conscience critique des bulles de filtre et de leurs effets sur la perception du monde
- ▷ Réfléchir à l'image de soi construite et diffusée via les réseaux sociaux
- ▷ Interroger la sur-exposition, l'invisibilisation et les logiques de viralité
- ▷ Encourager l'expression personnelle à travers la création de contenus audio
- ▷ Renforcer l'autonomie numérique et l'esprit critique dans les usages médiatiques quotidiens

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 15 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

Arts&Publics

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Région Bruxelles-Capitale  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Ma 18/11 (9h – 16h30)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Mon premier jeu

- ▶ Jeu vidéo
- ▶ Création numérique
- ▶ Narration interactive
- ▶ Mécaniques de gameplay
- ▶ Représentations médiatiques



 **Tranche d'âge** 12–20 ans

### Description de l'activité

Cette activité propose aux jeunes de découvrir les coulisses de la création vidéoludique en concevant leur tout premier jeu.

Après une introduction sur les jeux vidéo comme média d'expression, les participant·es explorent les logiques narratives et les mécaniques de gameplay. À l'aide d'outils simples et accessibles (moteurs de création visuelle ou logiciels no-code), ils-elles imaginent une histoire interactive, conçoivent des personnages, des choix, des obstacles, et développent un mini-jeu centré sur une thématique ou un message de leur choix. En mettant les jeunes en position de créateur·rice·s, l'atelier permet de mieux comprendre les ressorts narratifs, les représentations véhiculées par les jeux et les enjeux culturels qui y sont liés.

L'activité stimule la créativité, l'expression personnelle et le regard critique sur un média souvent perçu uniquement comme un divertissement.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé l'activité afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Développer un regard critique sur les représentations et messages véhiculés par les jeux vidéo
- ▷ Comprendre les logiques de narration interactive et de gameplay
- ▷ Favoriser l'expression personnelle à travers la création d'un jeu numérique
- ▷ Encourager une appropriation active des outils numériques de création
- ▷ Mettre en lumière les choix techniques et narratifs derrière un média souvent consommé passivement
- ▷ Renforcer l'autonomie numérique et les compétences médiatiques des jeunes

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 15 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

Arts&Publics

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Région Bruxelles-Capitale  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Je 20/11 (9h – 16h30)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## 1 base / 3 histoires

- ▶ Cinéma
- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Radio/son

 **Tranche d'âge** 6-8 ans/8-12 ans

### Description de l'activité

Cette activité a pour objectif de créer un court métrage d'animation illustrant une bande son qui est proposée aux enfants.

La journée débute par une initiation au cinéma d'animation. Les enfants décident ensuite comment mettre le son en images en écrivant le scénario. Ils fabriquent ensuite les personnages et leur donnent vie en les animant image par image.

La même bande sonore sera donnée aux trois groupes participant à cette activité durant la semaine de l'éducation aux médias afin de créer plusieurs versions d'une même bande sonore. Quelques jours après l'activité, les participant-e-s recevront un lien afin de visionner l'ensemble des vidéos pour découvrir comment chaque groupe a interprété la bande son. Des outils seront fournis aux enseignant-e-s afin de leur permettre d'aborder, avec le groupe d'enfants, les notions de construction et de subjectivité dans les médias.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre des notions de langage audiovisuel (cadrage, mise en scène, son, illusion de mouvement...)
- ▷ Apprendre à manipuler du matériel audiovisuel et des logiciels de prises de vue assistée par ordinateur
- ▷ Prendre conscience de la subjectivité dans la création de contenus médiatiques en vue de développer l'esprit critique.



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : Primaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 25 enfants max.

#### OPÉRATEUR

Camera-etc

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'opérateur :

Lu 17/11 (9h-16h)

Ma 18/11 (9h-16h)

Je 20/11 (9h-16h)

Les plages horaires sont adaptables en fonction des disponibilités des participant-e-s

#### ADRESSE

Rue Louvrex, 95

4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Fabrication d'images animées

- ▶ Cinéma
- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Radio/son

 **Tranche d'âge** 6-8 ans/8-12 ans

### Description de l'activité

Après la projection d'un film et de son making-of, l'animateur-riche de cette activité entamera une discussion sur les connaissances des participant-e-s dans le domaine du cinéma d'animation. Les enfants découvriront ensuite les grands principes de l'animation, du langage audiovisuel, en expérimentant plusieurs techniques de l'animation image par image (papier découpé, dessin animé, pixilation, volume, sable, etc.). Ils-elles réaliseront ensuite des séquences animées en mobilisant ce qu'ils-elles auront appris. Les réalisations seront ensuite montées et mixées et chaque participant-e recevra un lien de visionnement du résultat final. Il s'agit donc d'une activité participative avec production médiatique, dans le but de rendre les enfants créateur-riche-s d'images plutôt que simples consommateur-riche-s.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Aborder le cinéma d'animation dans ses différentes dimensions, par l'analyse et la production
- ▷ Découvrir le cinéma d'animation traditionnel, à contrecourant des productions industrielles habituelles
- ▷ Créer des images animées avec du matériel, des logiciels et des techniques accessibles sans prérequis



#### PUBLIC CIBLE

Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 25 enfants max.

#### OPÉRATEUR

Camera-etc

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'opérateur :

Me 19/11 (13h30-17h)

Les plages horaires sont adaptables en fonction des disponibilités des participant-e-s

#### ADRESSE

Rue Louvrex, 95

4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Représentations adolescentes : de l'analyse à la création

- ▶ Création audiovisuelle
- ▶ Représentations médiatiques



 **Tranche d'âge** 16–20 ans

### Description de l'activité

Les adolescent·e·s sont confronté·e·s à des images d'eux·elles·mêmes dans les médias dans lesquelles ils·elles ne se retrouvent pas toujours. Parallèlement à ce constat, un autre : des études montrent que les jeunes sont souvent passif·ve·s par rapport à l'expression de ces représentations et la parole leur est (trop) peu souvent donnée pour s'exprimer dans les médias. Cette activité d'analyse et de production vise donc à (re)donner aux jeunes la parole afin qu'ils·elles s'expriment sur ces représentations.

Dans un premier temps, ils·elles analyseront des messages médiatiques qui parlent des jeunes pour en dégager les représentations qu'ils véhiculent. Ensuite, ils·elles seront amené·e·s à réaliser un document médiatique (podcast ou vidéo) proposant un contrepoint aux messages véhiculés dans les médias. Ces contenus seront créés avec des tablettes et/ou des smartphones selon le principe du tourné/monté.

**Après réservation, un contact sera pris avec le·la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Identifier, détecter et analyser les représentations et stéréotypes véhiculés par les messages médiatiques
- ▷ Prendre conscience de la non-transparence des médias
- ▷ Prendre conscience des paramètres (public cible, langage...) à considérer dans l'élaboration de contenus médiatiques.
- ▷ Créer des messages médiatiques alternatifs proposant d'autres représentations des jeunes

**PUBLIC CIBLE**  
Enseignement : secondaire ordinaire  
Secteur Jeunesse

**NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S**  
Un groupe de max. 24 jeunes

**OPÉRATEUR EN CHARGE**  
Capmédia

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**  
**Soit dans les locaux de l'opérateur, soit dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation (uniquement en Province de Liège) :**  
Lu 17/11 (9h–12h)  
Lu 17/11 (13h30–16h30)  
Ma 18/11 (9h–12h)  
Ma 18/11 (13h30–16h30)  
Me 19/11 (9h–12h)  
Me 19/11 (13h30–16h30)  
Je 20/11 (9h–12h)  
Je 20/11 (13h30–16h30)  
Ve 21/11 (9h–12h)

**ADRESSE**  
**Si l'activité se déroule dans les locaux de l'opérateur :**  
Rue Fusch, 5 – 4000 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Atelier stop-motion dans l'univers des jeux vidéo

- ▶ Jeu vidéo
- ▶ Cinéma d'animation
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Création audiovisuelle



 **Tranche d'âge** 8–12 ans / 12–15 ans / 16–20 ans

### Description de l'activité

Durant cette activité d'une journée entière, les participant·e·s vont s'essayer à la technique du stop motion en réalisant collectivement une série de courtes scènes animées et reliées entre elles par la thématique du jeu vidéo.

Un premier temps sera consacré à la médiation vidéoludique. En partant des pratiques des participant·e·s, l'objectif est de d'identifier une série d'éléments constitutifs de narrations médiatiques présentes dans les jeux vidéo afin d'analyser les messages qu'ils véhiculent.

Les vidéos sont ensuite réalisées en sous-groupes, en mettant en exergue les différentes thématiques préalablement identifiées. Le processus créatif permet d'illustrer et de comprendre une série de mécaniques ludiques, narratives et économiques présentes dans les jeux auxquels nous jouons toutes et tous.

Chaque réalisation bénéficiera d'un travail de post-production et les films seront envoyés aux groupes dans les jours qui suivront.

**Après réservation, un contact sera pris avec le·la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Réaliser une création médiatique en lien avec ses usages médiatiques
- ▷ Développer un esprit critique sur l'univers vidéoludique (contenus, messages véhiculés, modèle économique...)
- ▷ Développer des compétences techniques en réalisant un stop motion

**PUBLIC CIBLE**  
Enseignement : primaire et secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

**NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S**  
Un groupe de max. 20 jeunes

**OPÉRATEUR**  
CFA asbl

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**  
**Dans les provinces de Hainaut – Brabant wallon et de Namur et en région bruxelloise (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :**  
Me 19/11 (9h–16h)  
Je 20/11 (9h–16h)  
Ve 21/11 (9h–16h)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Animation intelligence artificielle

- ▶ Intelligences artificielles
- ▶ Représentations médiatiques

**Tranche d'âge** 8-12 ans / 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

Cette animation se compose d'une introduction aux concepts de base de l'IA, sa définition, son historique et ses principes de base algorithmique. Les enjeux sociaux, professionnels et environnementaux seront également évoqués. Les outils utilisés seront principalement ceux du jeu sous différentes formes.

L'objectif est de donner aux publics des clés de compréhension quant aux éléments de base qui constituent les logiciels dits d'Intelligence Artificielle et de les replacer dans un contexte global.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Observer, comprendre et critiquer les intelligences artificielles
- ▷ Replacer dans un contexte plus global le développement des intelligences artificielles
- ▷ Comprendre les enjeux sociaux et environnementaux des intelligences artificielles



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 20 jeunes

#### OPÉRATEUR

[CFA asbl](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Région Bruxelles-Capitale  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :

Lu 17/11 (9h-12h)

Ma 18/11 (9h-12h)

Je 20/11 (9h-12h)

Ve 21/11 (9h-12h)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Atelier vidéo interactive

- ▶ Cinéma
- ▶ Réseaux sociaux
- ▶ Création audiovisuelle

**Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

Durant cet atelier d'une demi-journée, les participant-e-s réaliseront un film à embranchement. Dans un premier temps le groupe définira ensemble les concepts de narration linéaire et de narration interactive, ainsi que les éléments de base de la grammaire cinématographique que sont les valeurs de plan et les mouvements de caméra au travers de petits exercices pratiques. Ensuite, une série de scènes seront tournées en plan séquence. Un temps d'écriture sera consacré à la définition d'un élément déclencheur porteur d'enjeux moraux pour le ou la protagoniste et dont les choix se traduiront par les embranchements narratifs du récit, construisant ainsi la trame narrative de la vidéo.

Le montage sera ensuite ébauché en direct grâce au logiciel de montage vidéo interactif, et une ébauche sera visible en fin de séance. Un résultat un peu plus abouti sera ensuite envoyé aux groupes au terme de la semaine.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les mécanismes de la création audiovisuelle (scénarisation, montage...)
- ▷ Questionner les enjeux de la production vidéo à l'heure des réseaux sociaux
- ▷ Réfléchir à la fonctionnalisation des contenus audiovisuels créés



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur de la Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 20 jeunes

#### OPÉRATEUR

[CFA asbl](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Région Bruxelles-Capitale  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :

Lu 17/11 (9h-12h)

Ma 18/11 (9h-12h)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Animation « Règne écologique »

- ▶ Jeux vidéo
- ▶ Écologie
- ▶ Créations médiatiques



**Tranche d'âge** 12–15 ans / 16–20 ans

### Description de l'activité

Cet atelier participatif d'analyse et de création explore la thématique écologique au travers des jeux vidéo grâce au jeu vidéo *Reigns* et de son adaptation en jeu de société.

Le premier temps est celui de la médiation culturelle durant laquelle les participant-e-s débattent de questions autour des jeux vidéo en lien avec les questions environnementales. Ce temps se clôt par une présentation de quelques dynamiques ludiques qui traitent directement d'écologie au travers du jeu en citant quelques titres.

Une phase de jeu en groupe est ensuite organisée autour du jeu vidéo *Reigns*. C'est aussi l'occasion de poser quelques bases de la prise de décision en groupe. Enfin, à partir de ce jeu, les participant-e-s créent une adaptation papier à partir d'une base pré-conçue.

L'activité se termine avec un test de l'adaptation par le groupe.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Observer, comprendre et critiquer les intelligences artificielles
- ▷ Replacer dans un contexte plus global le développement des intelligences artificielles
- ▷ Comprendre les enjeux sociaux et environnementaux des intelligences artificielles

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement :  
primaire et secondaire ordinaire  
et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 20 jeunes

#### OPÉRATEUR

CFA asbl

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Région Bruxelles-Capitale  
(dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) :  
Je 20/11 (9h–12h)  
Ve 21/11 (9h–12h)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## La machine à fake Views

- ▶ Intelligence artificielle
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Désinformation/fake news



**Tranche d'âge** 16–20 ans

### Description de l'activité

Durant une demi-journée, cette activité vise à développer l'esprit critique des jeunes face aux intelligences artificielles, à explorer les outils permettant de générer du contenu pour questionner leur usage ainsi que les mécanismes et les biais à la base de la génération de contenu.

Après un premier échange sur les pratiques et avis de chacun-e en lien avec les intelligences artificielles, les participant-e-s s'essayeront à la génération de contenus visuels à partir de logiciels fournis par Citizen Motion afin d'avoir une réflexion commune sur les biais des IA et les effets que ces représentations biaisées peuvent avoir sur notre vision du monde.

Par groupe de deux, les jeunes sont invité-e-s à produire un court article intégrant leur production visuelle générée par les intelligences artificielles ainsi qu'un résumé de leurs réflexions et leurs ressentis.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Développer l'esprit critique des jeunes face aux intelligences artificielles
- ▷ Prendre conscience de la place prise par les intelligences artificielles dans notre société et de leurs mécanismes
- ▷ Questionner l'usage des outils permettant de générer du contenu
- ▷ Questionner les biais générés par les IA génératives

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire  
ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 25 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

Citizen Motion

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Uniquement dans les  
provinces de Brabant-Wallon  
ou de Liège (dans les locaux  
de la structure qui a réservé  
l'animation) :  
Lu 17/11 (9h–12h ou 13h–17h)  
Ma 18/11 (9h–12h ou 13h–16h)  
Me 19/11 (9h–12h)  
Je 20/11 (9h–12h ou 13h–16h)  
Ve 21/11 (9h–12h ou 13h–16h)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## De la télé aux réseaux sociaux, comment voyage l'info ?

- ▶ Médias d'information
- ▶ Réseaux sociaux
- ▶ Désinformation/fake news

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

Cette activité immersive vise à organiser un échange de pratiques entre les participant-e-s, un-e journaliste et l'équipe du Club de la Presse en partant des usages médiatiques des jeunes. À partir d'une séquence de journal télévisé, un-e journaliste partage les coulisses de son métier : choix des sujets, construction du récit, rôles des différents métiers du JT...

L'activité se poursuit avec l'adaptation de cette même information aux réseaux sociaux (TikTok, Instagram, YouTube, Facebook...), selon leurs logiques propres de formats, de publics, de narration et de « culture ».

Cette activité interroge la manière dont les médias représentent notre monde, comment cette représentation évolue selon les supports, et en quoi nos usages numériques influencent à leur tour les contenus produits. Une occasion concrète et vivante de comprendre les liens entre médias, perception du réel et citoyenneté.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les mécanismes de circulation de l'information, depuis sa conception jusqu'à sa diffusion
- ▷ Comprendre les logiques éditoriales, les choix de formats et les contextes de diffusion
- ▷ Favoriser une posture réflexive sur les représentations véhiculées par les médias
- ▷ Déconstruire des messages, évaluer la fiabilité des sources, reconnaître les intentions derrière les formats et questionner ses propres pratiques médiatiques.



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de 25 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

[Club de la Presse du Hainaut - Mons](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Province de Hainaut (dans les locaux de la structure qui a réservé l'animation) pour l'animation en école :  
Me 19/11 (matin)

Lieu au choix pour l'animation dans le secteur Jeunesse (soit dans les locaux de la structure, soit dans les locaux de l'opérateur) : Me 19/11 (après-midi)

#### ADRESSE

Rue de la Grande Triperie, 20  
7000 Mons

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Dans la peau du CSA

- ▶ Audiovisuel
- ▶ Publicité
- ▶ Discrimination

 **Tranche d'âge** 16-20 ans

### Description de l'activité

Le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) est l'organisme chargé notamment de vérifier que les médias audiovisuels (TV, Radios,... y compris sur Internet) respectent les lois. Le public peut interpellier le CSA quand il a été interloqué par un contenu soit parce qu'il estime qu'il ne devrait pas être vu par un public mineur, soit parce qu'il est considéré comme sexiste, jugé comme incitant à la haine, etc. Tous ces contenus ne sont pas systématiquement problématiques et sont analysés au cas par cas.

Durant cet atelier, les participant-e-s seront, grâce à un jeu de rôle mis-es dans la peau du CSA afin d'analyser et échanger entre eux-elles sur plusieurs types de contenus qui posent question. Au terme de ces échanges, il-elles présenteront au reste du groupe le contenu qu'il-elle-s ont analysé et devront partager leurs conclusions. Celles-ci seront mises en parallèle avec l'avis pris par le CSA et un moment d'échange permettra de confronter les opinions.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Mieux comprendre :
  - les règles que doivent respecter les médias audiovisuels ;
  - l'impact des médias sur l'opinion publique et les comportements ;
  - les effets des images violentes ou choquantes ;
  - les stéréotypes et préjugés véhiculés par les productions audiovisuelles.
- ▷ Échanger sur une thématique définie avec un-e professionnel-le des médias



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement secondaire ordinaire supérieur

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 30 jeunes

#### OPÉRATEUR

[CSA](#) – Conseil supérieur de l'audiovisuel

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux du CSA :  
Ma 18/11 (9h30 - 13h30)

#### ADRESSE

Rue Royale, 89  
1000 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Algoscape

- ▶ Éducation au numérique
- ▶ Algorithmes
- ▶ Citoyenneté active

 **Tranche d'âge** 12-15 ans

### Description de l'activité

Algoscape est une animation destinée aux élèves de 12 à 15 ans, visant à améliorer leur compréhension des algorithmes et de leur impact sur la société. L'atelier est structuré en trois phases :

- Compréhension des algorithmes : les élèves construisent un algorithme pour identifier des images de grenouilles, mettant en évidence les limites des critères simplifiés
- Manipulation des algorithmes : à travers un jeu de rôles, les élèves découvrent comment les algorithmes peuvent influencer la prise de décision dans un monde divisé, menant à des discussions sur les biais et le concept de « rabbit hole » (captation par des séquences de contenus de plus en plus captivants mais potentiellement nuisibles, souvent sans en reconnaître les dangers immédiats)
- Utilisation consciente de la technologie : faire réfléchir les élèves à leurs habitudes sur Internet et les engager à des actions favorisant une relation plus saine avec la technologie.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre que les algorithmes ne sont pas neutres
- ▷ Questionner l'influence des réseaux sociaux sur notre perception du monde
- ▷ Analyser les enjeux démocratiques, sociaux et économiques liés à la personnalisation algorithmique
- ▷ Déconstruire les mécanismes de propagation de l'information sur les réseaux sociaux.

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

Musée BELvue

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux du musée

**BELvue :**

Lundi 17/11 (13h-16h)

Ve 21/11 (9h30-12h30)

#### ADRESSE

Place des Palais, 7

1000 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Stéréotypes, intelligence artificielle et jeux vidéo

- ▶ Jeux vidéo
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Intelligence artificielle

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

Cette activité développe la question des stéréotypes dans les jeux vidéo en utilisant l'intelligence artificielle comme outil d'exploration. Durant l'activité, les participant·e·s vont apprendre à créer un personnage de jeu vidéo en faisant appel à une IA, puis, en analysant les résultats obtenus, à se questionner sur les représentations véhiculées.

La notion de stéréotypes à l'écran va être introduite de manière générale, puis transposée aux différents stéréotypes présents au sein de jeux vidéo, en s'attardant sur le sexisme, le racisme, l'âgisme et le validisme.

La question de la créativité, de ce qu'implique l'écriture de récits ou la conception de personnages de jeux vidéo, du point de vue des représentations, à l'heure des intelligences artificielles est un élément central de cette animation.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Développer un regard critique et un débat avec les jeunes sur les stéréotypes présents dans les contenus médiatiques de création : jeux vidéo, films, séries, etc.
- ▷ Développer une meilleure connaissance de l'univers vidéoludique
- ▷ Découvrir de nouveaux jeux et de nouvelles manières de jouer
- ▷ Manipuler des outils d'intelligence artificielle et poser un regard critique sur ces derniers



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

Médiathèque Nouvelle

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Bruxelles** (dans les locaux de la structure qui a réservé l'activité) :

Ma 18/11 (9h30-11h30) – Ma 18/11

(13h30-15h30) – Ve 21/11 (9h30-

11h30) – Ve 21/11 (13h30-15h30)

**Province de Liège** (dans les

locaux de la structure qui a

résumé l'activité) :

Lu 17/11 (9h30-11h30)

Lu 17/11 (13h30-15h30)

Je 20/11 (9h30-11h30)

Je 20/11 (13h30-15h30)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Vivre la musique : les pratiques de l'écoute et l'histoire du support matériel

- ▶ Éveil du regard et esprit critique
- ▶ Radio/son
- ▶ Musique
- ▶ Création médiatique

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans



### Description de l'activité

De la ritualisation collective à l'écoute hyper-personnelle et dématérialisée, la pratique musicale a été bouleversée par les supports d'enregistrement et de diffusion. Chaque support a non seulement changé le format de la musique, mais aussi la relation émotionnelle et sociale à celle-ci.

Ce module explorera d'abord l'histoire de la pratique de l'écoute notamment par la réalisation d'une frise chronologique et la manipulation et l'écoute des disques vinyles. L'animation permettra ensuite la fabrication d'un phonographe, premier support faisant entrer l'écoute musicale dans une dimension toute personnelle.

**Après réservation de l'activité, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe qui a réservé l'activité afin de préparer l'échange.**



### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▶ Développer une meilleure connaissance de l'histoire de la pratique de l'écoute par la création et la manipulation d'une frise chronologique;
- ▶ Permettre un regard critique et encourager le débat sur notre rapport à l'écoute de la musique, notamment sur les plateformes de streaming;
- ▶ Fabriquer un support matériel musical (un phonographe) et poser un regard critique sur ce dernier.

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de max. 25 jeunes

#### OPÉRATEUR

Médiathèque Nouvelle

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Bruxelles - Médiathèque Nouvelle :**

Je 20/11 (9h30-11h30)

Je 20/11 (13h30-15h30)

Ve 21/11 (9h30-11h30)

Ve 21/11 (13h30-15h30)

**Liège - B3 :**

Lu 17/11 (9h30-11h30)

Lu 17/11 (13h30-15h30)

Ma 18/11 (9h30-11h30)

Ma 18/11 (13h30-15h30)

Me 19/11 (9h30-11h30)

Me 19/11 (13h30-15h30)

#### ADRESSE

**Bruxelles - Médiathèque Nouvelle :** Place de l'Amitié, 16 - 1160 Auderghem

**Liège - B3 Liège :** Place des Arts, 1 - 4020 Liège

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Créer et comprendre les intelligences artificielles

- ▶ Intelligence artificielle
- ▶ Éducation au numérique
- ▶ Jeux vidéo

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans



### Description de l'activité

L'atelier se structure en deux parties. Durant la première partie, après une définition, une présentation du contexte et du développement des intelligences artificielles, l'animateur·rice expliquera les principaux aspects du fonctionnement des algorithmes ainsi que les biais, discriminations et dérives qu'engendrent les IA. Ensuite, les jeunes seront sensibilisés à la présence des IA dans les jeux vidéo (bot, génération procédurale...).

Dans la deuxième partie de l'activité, les participant·e·s s'essayeront à des jeux vidéo en lien avec la thématique de l'atelier.

En clôture de session, un retour d'expérience et une analyse de l'animation seront effectués par le groupe.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**



### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▶ Comprendre les algorithmes
- ▶ Démystifier les aprioris sur l'intelligence artificielle
- ▶ Apprendre à réfléchir avec une logique mathématique

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 25 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

Quai 10

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Dans les locaux de l'opérateur :**

Lu 17/11 (10h-12h)

Lu 17/11 (13h-15h)

Lu 17/11 (15h-17h)

Ma 18/11 (10h-12h)

#### ADRESSE

Quai 10 : Quai Arthur Rimbaud, 10 - 6000 Charleroi

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Aborder les enjeux écologiques par le jeu vidéo

- ▶ Jeux vidéo
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Enjeux écologiques

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

L'écologie est au cœur des débats médiatiques depuis de nombreuses années. Cette activité propose aux participant·e·s de se pencher sur les enjeux écologiques liés à la création et à la production de jeux vidéo et à leur stockage, mais aussi aux composantes matérielles qui interviennent dans la production—même des supports de jeu (manettes, écrans, consoles, etc...). Ce sujet d'actualité est-il par ailleurs traité à proprement parlé dans le contenu—même des jeux? Il s'agit de l'une des questions auxquelles cette animation tentera également d'apporter des pistes de réponse. L'atelier traite également des stratégies médiatiques déployées autour du sujet (désinformation, climatosceptisme).

Après avoir débattu des enjeux en groupe, l'atelier propose ensuite de découvrir différents jeux vidéo qui traitent d'écologie de façon critique, ludique et abordable.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Poser un regard critique sur le média vidéoludique
- ▷ Développer une meilleure connaissance de l'univers vidéoludique
- ▷ Au travers de l'écologie, utiliser un média (ici le jeu vidéo) pour réfléchir sur des sujets de société

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 25 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

Quai 10

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Dans les locaux de l'opérateur :**

Je 20/11 (13h-15h)

Je 20/11 (15h-17h)

Ve 21/11 (10h-12h)

Ve 21/11 (13h-15h)

#### ADRESSE

Quai 10 : Quai Arthur Rimbaud,  
10 – 6000 Charleroi

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Citoyenneté et jeu vidéo

- ▶ Jeux vidéo
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Éducation à la citoyenneté

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

La démocratie reste un concept complexe et sujet à interprétation. Elle est aussi un principe de vivre ensemble qui apparaît de plus en plus menacé par la montée des extrêmes.

Après un rappel des fondements d'un système démocratique, les participant·e·s expérimenteront une sélection de jeux vidéo qui proposent des pistes de réflexion sur des notions—clés comme la citoyenneté, la participation citoyenne et le pouvoir collectif.

L'animation vise à encourager les participant·e·s à aiguïser leur esprit critique, à exprimer et défendre leurs opinions, pour pouvoir s'engager activement dans la vie en société. En rappelant les principes d'un système démocratique, les jeunes peuvent se questionner sur leur responsabilité individuelle et collective au sein d'un tel système.

Lors de cette activité, une attention particulière sera portée au rôle essentiel des médias dans une démocratie : garants de la liberté d'expression, outils d'information, mais aussi sujets d'instrumentalisation, ils jouent un rôle central dans le bon fonctionnement — ou les dérives — des démocraties contemporaines.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Questionner la citoyenneté et la démocratie avec le jeu vidéo
- ▷ Mieux exercer ses droits en tant que citoyen·ne en analysant des discours médiatiques
- ▷ Développer un regard critique sur le rôle des médias dans une démocratie

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

Un groupe de 25 jeunes max.

#### OPÉRATEUR

Quai 10

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

**Dans les locaux de l'opérateur :**

Ma 18/11 (13h-15h)

Ma 18/11 (15h-17h)

Me 19/11 (10h-12h)

Je 20/11 (10h-12h)

#### ADRESSE

Quai 10 : Quai Arthur Rimbaud,  
10 – 6000 Charleroi

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Les médias, miroirs et chiens de garde

- ▶ Éducation à la citoyenneté
- ▶ Médias d'expression
- ▶ Médias d'information
- ▶ Désinformation/Fake news

SCAN-R

 **Tranche d'âge** 12-15 ans / 16-20 ans

### Description de l'activité

Cet atelier-débat immersif propose aux participant-e-s de questionner l'indépendance des médias et de leur propre rôle de consommateur-rices et producteur-rices d'information. Grâce tout d'abord au visionnage du documentaire *Les Nouveaux chiens de garde* de G. Balbastre et Y. Kergoat (2011), les jeunes seront amené-e-s à réfléchir sur les liens entre pouvoir économique, politique et médiatique.

Dans un deuxième temps, les jeunes participeront à un débat modéré, par un-e journaliste professionnel-le de Scan-R, afin de questionner l'indépendance de la presse. Les jeunes transformeront enfin l'analyse en production où chaque participant-e rédigera un article sur son propre rapport aux médias, ensuite publié sur le site de Scan-R.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Décoder les logiques économiques, politiques et éditoriales qui conditionnent la production d'information
- ▷ Débattre de la notion d'indépendance médiatique et ses implications démocratiques
- ▷ Produire un contenu journalistique personnel, reflet du rapport individuel de chaque jeune aux médias

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire  
ordinaire  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 20 jeunes

#### OPÉRATEUR

Scan-R

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Partout en FW-B (dans les  
locaux de la structure qui a  
réservé l'animation) :

Lu 17/11 (1/2 journée)

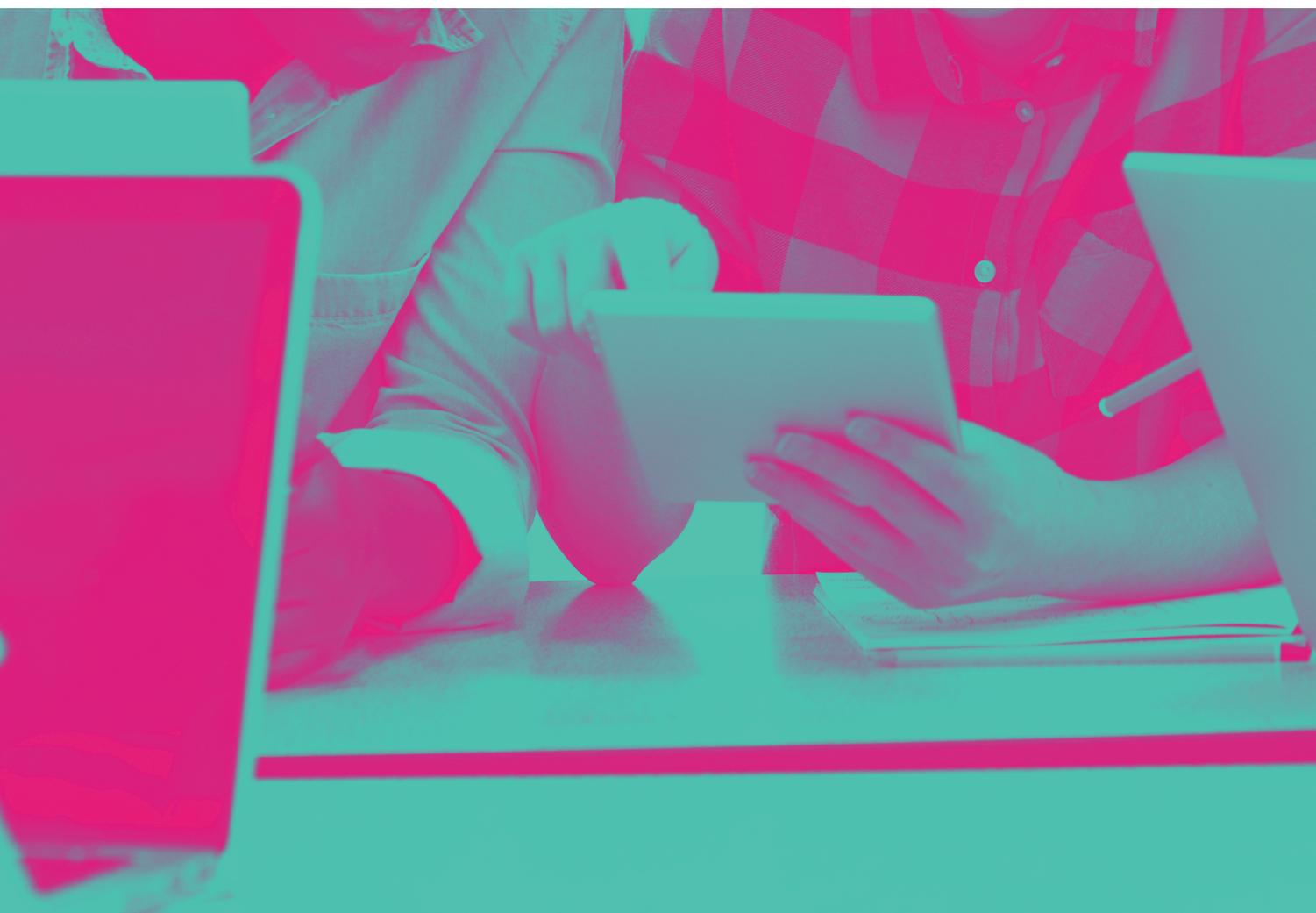
Ma 18/11 (1/2 journée)

Me 19/11 (1/2 journée)

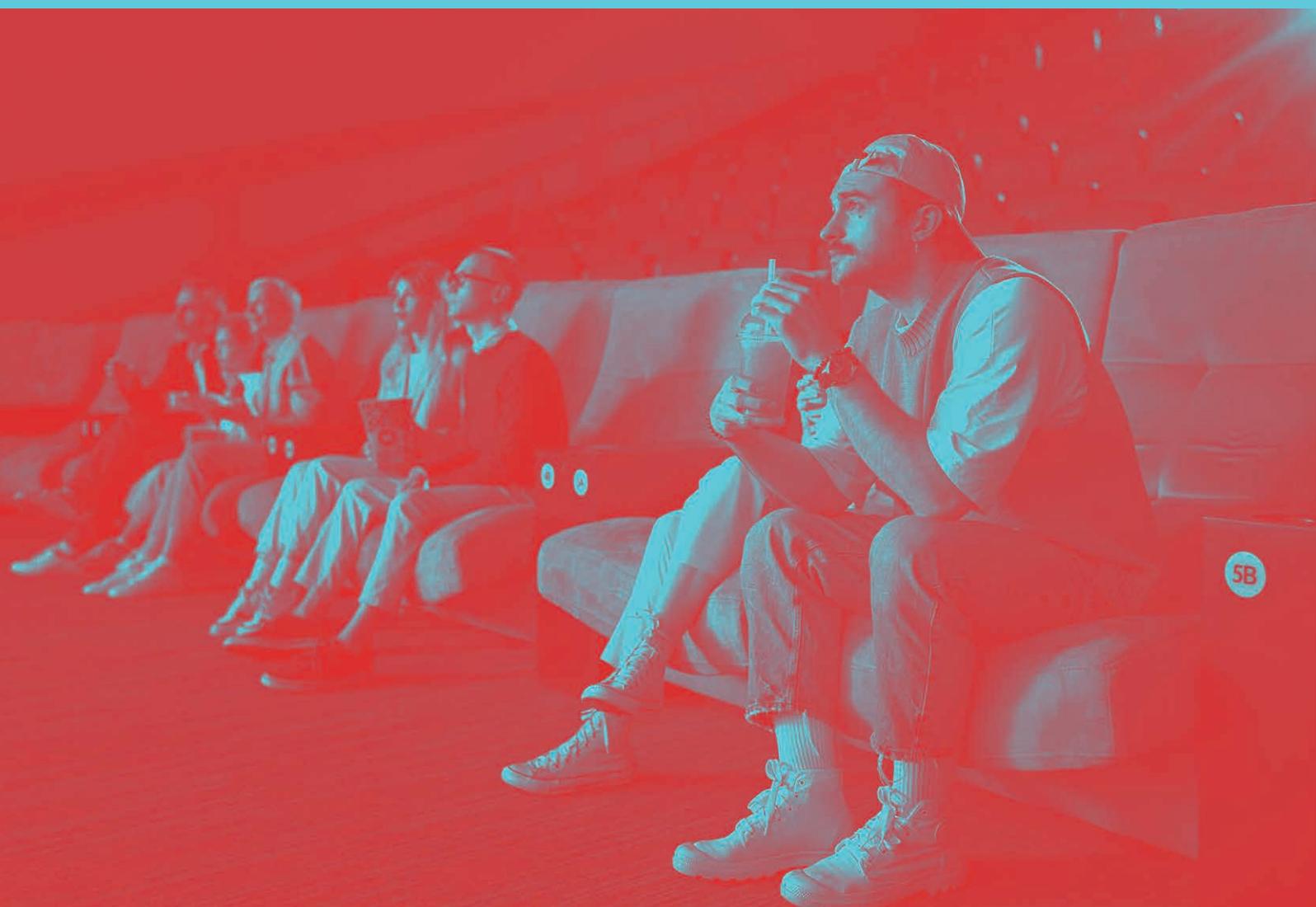
Je 20/11 (1/2 journée)

Ve 21/11 (1/2 journée)

[Lien vers l'outil de réservation](#)



# Ciné-débats





## Animation ciné-ludique autour du film *Flow* de Gints Zilbalodis (2024) :

### *Flow* cinéma et jeux vidéo, une aventure connectée

- ▶ Cinéma
- ▶ Réseaux sociaux



Tranche d'âge 8-12 ans



#### Description de l'activité

L'événement propose une projection du film d'animation *Flow* de Gints Zilbalodis, suivie d'une réflexion ludico-cinématographique avec un intervenant spécialisé.

*Flow* est un film d'animation sans dialogue qui raconte l'histoire d'un chat solitaire dans un monde post-apocalyptique envahi par les eaux. Il trouve refuge sur un bateau avec d'autres animaux, et ensemble, ils doivent apprendre à coexister malgré leurs différences. Le film se distingue par son style d'animation original et innovant, utilisant des techniques inspirées des jeux vidéo pour créer un univers en 3D immersif.

Après visionnage du film, la rencontre vise à dégager les grands enjeux du film : sensibiliser le public aux enjeux environnementaux, promouvoir la coopération et stimuler la réflexion sur les relations entre l'homme, la nature et les autres espèces.

L'événement vise également à explorer les convergences entre les univers vidéoludique et cinématographique, en mettant en lumière les influences réciproques entre ces deux formes d'expression artistique.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**



#### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▶ Comprendre l'influence réciproque entre différents médias (ici le jeu vidéo et le cinéma)
- ▶ Mieux comprendre la construction des représentations dans un film

les grignoux

cinéma & culture au cœur de la ville



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

100 places max. par séance

#### OPÉRATEUR

[Les Grignoux](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

##### Pour les écoles :

Cinéma Aventure : Ma 18/11 (9h-12h)

Cinéma Caméo : Me 19/11 (9h-12h)

Cinéma Sauvenière : Je 20/11 (9h-12h)

##### Pour le secteur Jeunesse :

Cinéma Sauvenière : Sa 15/11 (14h-17h)

Cinéma Caméo : Me 19/11 (14h-17h)

Centre culturel Jacques Franck :

Me 19/11 (14h30-17h)

#### ADRESSE

Cinéma Sauvenière (Liège) : Place Xavier Neujean, 12 – 4000 Liège  
Cinéma Caméo (Namur) : Rue des Carmes, 49 – 5000 Namur  
Cinéma Aventure (Bruxelles) : Galerie du Centre, 57 – 1000 Bruxelles  
Centre culturel Jacques Franck (Bruxelles) : Chaussée de Waterloo, 94 – 1060 Bruxelles.

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Projection du film *5 Septembre* de Tim Fehlbaum (2024) et débat en salle sur le live streaming et ses enjeux

- ▶ Cinéma
- ▶ Éthique journalistique
- ▶ Média d'information
- ▶ Modèle économique des médias



Tranche d'âge 16-20 ans



#### Description de l'activité

Le film *5 septembre* traite d'un événement médiatique qui a changé le monde des médias : la prise d'otages des Jeux Olympiques de Munich en 1972. Ce thriller, traité en huis clos revient surtout sur la manière dont cet événement a été couvert en direct par les reporters sportifs de la chaîne américaine ABC. Par cette approche, le film interroge le rôle des journalistes face à des événements tragiques : où placer la limite entre informer et faire spectacle ? Comment le direct influence-t-il l'événement lui-même, voire en devient acteur ? Ces questions sont toujours d'actualité à l'ère du live streaming qui inonde notre quotidien, en TV ou sur les réseaux sociaux.

Le visionnage du film sera suivi d'un échange avec le journaliste Medhi Khelfat, chef de la rédaction de la RTBF, référent info «Nouvelles Générations». Auparavant responsable éditorial «Monde» pour la RTBF, il a incarné la couverture de l'actualité internationale en radio et en TV. Cette rencontre abordera diverses questions posées par le film : l'instantanéité médiatique, le danger de la couverture médiatique et, plus largement, notre rapport à l'actualité pour faire le lien avec le vécu des jeunes.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**



#### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▶ Questionner le traitement journalistique : où placer la limite entre informer et faire spectacle ?
- ▶ Questionner la déontologie et l'éthique journalistique
- ▶ Interroger notre rapport à l'actualité et sa mise en scène

les grignoux

cinéma & culture au cœur de la ville



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé

#### NOMBRE DE PARTICIPANT·E·S

150 places max. par séance

#### OPÉRATEUR

[Les Grignoux](#)

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Cinéma Sauvenière :

Lu 17/11 (9h00-12h00)

Cinéma Caméo :

Ma 18/11 (9h00-12h00)

Cinéma Vendôme :

Me 19/11 (9h00-12h00)

#### ADRESSE

Cinéma Sauvenière (Liège) : Place Xavier Neujean, 12 – 4000 Liège  
Cinéma Caméo (Namur) : Rue des Carmes, 49 – 5000 Namur  
Cinéma Vendôme (Bruxelles) : Chaussée de Wavre, 18 – 1050 Ixelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Picha, envers et contre tout de Luc Jabon (2025)

- ▶ Cinéma
- ▶ Média d'information
- ▶ Éducation à la citoyenneté
- ▶ Création médiatique



Tranche d'âge 16-20 ans



### Description de l'activité

Picha a débuté comme dessinateur de presse satirique pour le journal *Hara-Kiri* ou encore *Charlie Hebdo*. Il a également marqué le cinéma d'animation des années 1970 et 1980 avec son style irrévérencieux. Où en est-il aujourd'hui? Quel regard contemporain porter sur ce créateur iconoclaste, à la fois cartooniste, cinéaste d'animation, réalisateur de séries télé, et, aujourd'hui, peintre, qui a tant représenté l'impertinence et la transgression?

Après la projection de ce documentaire, les participant-e-s seront invité-e-s à débattre sur le rôle de la satire dans notre société actuelle.

Dans un troisième temps, les jeunes s'essaieront au genre satirique en expérimentant l'art du collage, à l'aide de différents supports médiatique (magazines, affiches de cinéma, journaux...).

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**



### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▶ Développer l'esprit critique des jeunes quant à la satire et ses différentes formes;
- ▶ Aborder la métamorphose de la société dans différents contextes socioculturels et la mettre en relation avec l'influence des médias;
- ▶ Produire un média dans ses différentes dimensions.

Quai  
10

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : secondaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

195 jeunes par séance

#### OPÉRATEUR

Quai 10

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'opérateur :

Lu 17/11 (9h30-15h)

Ma 18/11 (9h30-15h)

Je 20/11 (9h30-15h)

Ve 21/11 (9h30-15h)

#### ADRESSE

Quai 10 : Quai Arthur Rimbaud,  
10 – 6000 Charleroi

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Mon tonton, ce tatoueur tatoué de Karla Bengtson (2010)

### L'image dans tous ses états : du dessin sur la peau aux images animées

- ▶ Cinéma



Tranche d'âge 5-6 ans



### Description de l'activité

Le film : La petite Maj vit dans le salon de tatouage de son oncle Sonny, un tatoueur tatoué aux gros bras. Tous deux s'entendent parfaitement bien, mais considèrent qu'une petite fille doit grandir dans une vraie famille, avec une maman, un papa, un frère... Comme celles que l'on voit à la télévision! Mais ils vont vivre ensemble une grande aventure qui va les aider à réaliser qu'une véritable famille, ce n'est pas toujours ce que l'on croit!

**Avant la projection du film**, les enfants seront amené-e-s à participer à une chasse aux trésors (d'images) sur la thématique du film dans la salle de cinéma.

Une fois tous les indices récoltés, ceux-ci essayeront de comprendre la thématique du film, le sens des images dans tous ses états, qu'il s'agisse de l'image familiale que nous véhiculons ou encore de celles portées sur la peau.



### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▶ Connaître les différents types d'images (animées ou non)
- ▶ Découvrir l'image animée par une première expérience de cinéma
- ▶ S'interroger sur les représentations véhiculées par le média du cinéma.

Quai  
10

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : maternel

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

106 enfants

#### OPÉRATEUR

Quai 10

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'opérateur :

Di 16/11 (10h30-12h)

Me 19/11 (9h30-11h)

#### ADRESSE

Quai 10 : Quai Arthur Rimbaud,  
10 – 6000 Charleroi

[Lien vers l'outil de réservation](#)

# Formations/ conférences





## Maîtrise les médias sociaux de manière citoyenne

- ▶ Réseaux sociaux
- ▶ Éducation à la citoyenneté
- ▶ Représentations médiatiques



**Tranche d'âge** Adulte : enseignant-e-s, animateur-rices, encadrant-e-s Jeunesse

### Description de l'activité

Les médias sont un vaste terrain de jeux où il est possible de communiquer avec efficacité, créativité et de manière citoyenne! Plus on en connaît les codes, plus on peut leur donner du sens et les adapter à nos contenus comme à nos besoins. Outils d'expression, de sensibilisation ou de promotion, ils nous offrent un large spectre de possibilités pour atteindre nos objectifs. Cette formation a pour objectif de passer en revue différents fonctionnements des réseaux sociaux pour envisager, théoriquement et pratiquement, de potentielles actions de communication en fonction de nos réalités et de nos valeurs.

Savoir les utiliser, c'est bien, mais savoir le faire en connaissant les enjeux politiques, économiques et sociaux qui les sous-tendent, c'est encore mieux!

**Après réservation, un contact sera pris avec la personne qui a réservé afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Découvrir (et approfondir) le fonctionnement des réseaux sociaux
- ▷ Être sensibilisé-e (et sensibiliser) à un usage citoyen des médias
- ▷ Proposer des pistes d'action concrètes pour communiquer en fonction de sa réalité et de ses valeurs

**PUBLIC CIBLE**  
Enseignement – Secteur Jeunesse

---

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**  
12 participant-e-s maximum

---

**OPÉRATEUR**  
[Action médias jeunes](#)

---

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**  
Dans les locaux de l'opérateur :  
Ma 18/11 (9h30-16h30)

---

**ADRESSE**  
Action médias jeunes – Rue du Séminaire, 22 – 5000 Namur

---

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Enfants et écrans : pas de panique!

- ▶ Parentalité numérique
- ▶ Éducation au numérique



**Tranche d'âge** Adulte : animateur-rices et encadrant-e-s Jeunesse, enseignant-e-s, parents, etc.

### Description de l'activité

«Votre enfant de 2 ans ne parle toujours pas?», «Il est nerveux et ne tient pas en place?», «Mais qu'est-ce qu'il regarde comme #@\$!» «Et si c'était les écrans?»...

Vous l'entendez ce bourdonnement médiatique, fait de jugements, de recommandations et d'injonctions quant à l'utilisation des écrans par les tout petit-e-s?! À écouter certains discours qui circulent sur les réseaux sociaux, tout serait de la faute des écrans! Difficile alors pour les adultes responsables de la petite enfance de ne pas céder à cette panique morale. C'est pourquoi Action Médias Jeunes a voulu le placer au cœur d'une conférence. Outre le fait de s'adapter aux pratiques des petits enfants qui, vous vous en doutez, ne sont pas les mêmes que celles des pré-ados et ados, la conférence a pour spécificité de s'appuyer sur les avis de spécialistes en neurosciences et en santé mentale, afin de «debunker» les mythes en circulation sur les risques liés aux écrans chez les jeunes enfants.

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Permettre un dialogue intergénérationnel serein autour des écrans
- ▷ Proposer des pistes d'actions concrètes et échanger des bonnes pratiques pour aborder les écrans avec les plus jeunes
- ▷ Démystifier les idées reçues autour des écrans de manière à les dédramatiser et les relativiser

**PUBLIC CIBLE**  
Enseignement – Secteur Jeunesse

---

**NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S**  
50 personnes

---

**OPÉRATEUR**  
[Action médias jeunes](#)

---

**LIEU, DATE (ET HORAIRE)**  
Au sein du Mundaneum – Mons :  
Je 20/11 (18h30-20h30)

---

**ADRESSE**  
Mundaneum – Rue de Nimy, 76 – 7000 Mons

---

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Education aux médias et IA : quelles entrées pour une approche critique ?

- ▶ Intelligence artificielle et médias
- ▶ Formation pour le personnel encadrant

**Tranche d'âge** Public adulte (enseignant-e-s, animateur-ric-e-s, bibliothécaires...)

### Description de l'activité

Cet atelier a pour objectif de mettre les participant-e-s en situation de testing et d'appropriation d'activités développées dans le cadre du projet européen TADAM (*Tools and Awareness about Disinformation Algorithms and Medias*). Ces activités couvrent les enjeux de l'IA dans l'information : tant de la production (impacts sur les rédactions, nouvelles manières d'écrire, lien de confiance avec l'audimat, art du *prompt*; etc.) que sur la réception critique du public (enjeux éthiques, potentiels biais et stéréotypes pré-existant dans les bases de données, etc.). Les participant-e-s seront éveillés-e-s à différents enjeux, via des ressources pré-conçues, afin de les initier et de pouvoir eux-elles-mêmes sensibiliser leur public à ces questions. L'atelier explorera par ailleurs l'outil « Dans le regard de l'IA », une méthodologie d'analyse critique de l'image, pour déconstruire la dimension culturelle, les stéréotypes et les biais. L'objectif est de permettre aux enseignant-e-s, animateur-ric-e-s, bibliothécaires... de pouvoir ensuite exploiter les outils avec leur public (scolaire ou hors-scolaire). Les participant-e-s repartiront avec un portefeuille de méthodologies TADAM prêtes à l'emploi ainsi que l'outil « Dans le regard de l'IA ».

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Comprendre les impacts des IA sur la production d'information dans les médias : production, réception...
- ▷ Traiter de l'importance du prompt dans l'écriture et la manipulation des IA
- ▷ Aborder la dimension critique vis-à-vis d'images générées avec l'IA.

**média**  
ANIMATION

#### PUBLIC CIBLE

Enseignement :  
enseignant-e-s du primaire et  
secondaire ordinaire  
Secteur Jeunesse :  
animateur-ric-e-s, média-  
teur-ric-e-s, etc.

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

12 pers.

#### OPÉRATEUR

Média Animation

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'opérateur :  
Je 20/11 (14h-16h)

#### ADRESSE

Rue de la fusée, 62 (4<sup>ème</sup> étage)  
1130 Bruxelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)



## Formation IA

- ▶ Intelligences artificielles
- ▶ Représentations médiatiques
- ▶ Jeux vidéo

**Tranche d'âge** Public adulte (enseignant-e-s, animateur-ric-e-s, bibliothécaires...)

### Description de l'activité

Après une introduction aux concepts de base des IA, leur définition, leur historique et leurs principes de base algorithmiques, les participant-e-s sont sensibilisés-e-s aux enjeux sociaux, professionnels et environnementaux qu'elles suscitent. Des jeux sous différentes formes sont ensuite proposés pour aborder les IA avec un groupe d'enfants/de jeunes. L'objectif est de donner aux professionnel-le-s de l'éducation et de l'encadrement des clés de compréhension quant aux éléments de base qui constituent les logiciels dits d'Intelligence Artificielle et de les replacer dans un contexte global pour se les approprier dans le cadre pédagogique.

**Après réservation, un contact sera pris avec le-la responsable du groupe afin de préparer l'activité.**

### Objectifs et lien avec l'EAM

- ▷ Observer, comprendre et critiquer les intelligences artificielles
- ▷ Replacer dans un contexte plus global le développement des intelligences artificielles
- ▷ Comprendre les enjeux sociaux et environnementaux des intelligences artificielles
- ▷ Découvrir et manipuler des outils pour aborder la thématique des intelligences artificielles dans un cadre éducatif.



#### PUBLIC CIBLE

Enseignement : primaire et se-  
condaire ordinaire et spécialisé  
Secteur Jeunesse

#### NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

Un groupe de max. 15

#### OPÉRATEUR

CFA asbl

#### LIEU, DATE (ET HORAIRE)

Dans les locaux de l'opérateur :  
Me 19/11 (13h30-16h30)

#### ADRESSE

Chaussée de Boondael, 32  
1050 Ixelles

[Lien vers l'outil de réservation](#)

# Calendrier des activités



rencontres avec  
un·e journaliste/un média



ciné-débats



ateliers



formations/conférences

## Samedi 15/11/2025

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un·e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Animation vidéoludique autour du film Flow de Gints Zilbalodis	Grignoux	8-12 ans	Bruxelles

## Dimanche 16/11/2025

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Mon Tonton, ce tatoueur tatoué de Karla Bengtson (2010). L'image dans tous ses états	Quai 10	5-6 ans	Hainaut

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un·e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Préparation et enregistrement d'un talk-show dans les studios de Télé MB	Télé MB	12-15 ans	Hainaut
Visité du média de proximité Védia	Védia	8-20 ans	Liège
Visite de Télésambre et débat à la Maison de la Presse	Télésambre	15-18 ans	Hainaut
Visite des studios de LN24 et Fun Radio	LA PRESSE.be et LN 24	16-20 ans	Bruxelles
Visite des studios de RTL	RTL Belgium	16-20 ans	Bruxelles
Visite du siège de la rédaction de presse du journal L'Avenir	LA PRESSE.be et L'Avenir	12-15 ans	Namur
Visite de la rédaction du <i>Journal des enfants</i>	LA PRESSE.be et Le JDE	8-12 ans	Namur
Les Niouzz	RTBF	8-12 ans	Liège
Enregistre ton podcast	48 FM	12-20 ans	Liège
Décode tes dessins animés	Action Médias Jeunes	6-8 ans	FW-B
Débats avec modération	Action Médias Jeunes	16-20 ans	FW-B
Et si une IA vivait dans ma maison ?	Arts & Publics	16-20 ans	Bruxelles
1 base / 3 histoires	Camera etc.	6-12 ans	Liège
Représentations adolescentes : de l'analyse à la création	Capmédia	16-20 ans	Liège
Atelier vidéo interactive	CFA asbl	12-20 ans	Bruxelles
Animation intelligences artificielles	CFA asbl	8-20 ans	Bruxelles
La machine à fake views	Citizen Motion	16-20 ans	Brabant Wallon et Liège
Algoscape	Musée BELvue	12-15 ans	Bruxelles
Stéréotypes, Intelligence artificielle et jeux vidéo	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Liège
Vivre la musique : les pratiques de l'écoute et l'histoire du support matériel	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Liège
Créer et comprendre les intelligences artificielles	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
Les Médias, miroirs et chiens de garde	Scan-R	12-20 ans	FW-B
Projection du film <i>5 septembre</i> de Tim Fehlbaum et débat en salle sur le live streaming	Grignoux	16-20 ans	Liège
<i>Picha, envers et contre tout</i> de Juc Jabon (2025). La satire d'hier et d'aujourd'hui	Quai 10	16-20 ans	Hainaut

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un-e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Visite du média de proximité TV Com	TV Com	12-18 ans	Brabant Wallon
Préparation et enregistrement d'un talk-show dans les studios de Télé MB	Télé MB	12-15 ans	Hainaut
Visite du média de proximité Matélé	Matélé	8-12 ans	Namur
Visite de Télésambre et débat à la Maison de la Presse	Télésambre	15-18 ans	Hainaut
Visite du média de proximité Boukè média	Boukè média	12-20 ans	Namur
Visite du média de proximité Qu4tre Liège Média	Qu4tre	8-20 ans	Liège
Visite du média de proximité Védia	Védia	8-20 ans	Liège
Moi, public des médias	RTBF	8-20 ans	Bruxelles et Liège
Classe Niouzz	RTBF	8-12 ans	Liège
Visite des studios de RTL	RTL Belgium	8-20 ans	Bruxelles
Visite des imprimeries du groupe Rossel	LA PRESSE.be et Rossel Printing Company	16-20 ans	Brabant Wallon
Visite des rédactions de <i>La Libre Belgique</i> , <i>La DH Les Sports+</i> , <i>Moustique</i> et <i>Paris Match</i> (groupe IPM)	LA PRESSE.be et les titres du groupe IPM	16-20 ans	Bruxelles
Enregistre ton podcast	48 FM	12-20 ans	Liège
Explore tes émotions face aux médias	Action Médias Jeunes	8-12 ans	FW-B
1 base / 3 histoires	Camera etc.	6-12 ans	Liège
Mon fil Instagram vs ma vraie vie	Arts & Publics	16-20 ans	Bruxelles
Représentations adolescentes : de l'analyse à la création	Capmédia	16-20 ans	Liège
La machine à fake views	Citizen Motion	16-20 ans	Brabant Wallon et Liège
Animation intelligences artificielles	CFA asbl	8-20 ans	Bruxelles
Stéréotypes, Intelligence artificielle et jeux vidéo	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Bruxelles
Vivre la musique : les pratiques de l'écoute et l'histoire du support matériel	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Liège
Créer et comprendre les intelligences artificielles	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
Citoyenneté et jeu vidéo	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
Dans la peau du CSA	CSA	16-20 ans	Bruxelles
Les Médias, miroirs et chiens de garde	Scan-R	12-20 ans	FW-B
Animation vidéoludique autour du film <i>Flow</i> de Gints Zilbalodis	Grignoux	8-12 ans	Bruxelles
Projection du film <i>5 Septembre</i> de Tim Fehlbaum (2024) et débat en salle sur le live streaming	Grignoux	16-20 ans	Namur
<i>Picha, envers et contre tout</i> de Juc Jabon (2025). La satire d'hier et d'aujourd'hui	Quai 10	16-20 ans	Hainaut

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un·e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Visite de 48 FM et accompagnement de projet de radio d'école ou de podcast	48 FM	8-20 ans	Liège
Visite du média de proximité TV Com	TV Com	12-18 ans	Brabant Wallon
Visite du média de proximité Matélé	Matélé	8-12 ans	Namur
Visite du média de proximité Boukè média	Boukè média	12-18 ans	Namur
Visite du média de proximité Qu4tre Liège Média	Qu4tre	8-20 ans	Liège
Visite du média de proximité Védia	Védia	8-20 ans	Liège
Moi, public des médias	RTBF	8-20 ans	Bruxelles
Visite des studios de RTL	RTL Belgium	12-15 ans	Bruxelles
Fabrication d'images animées	Camera etc.	6-12 ans	Liège
Décode tes dessins animés	Action médias jeunes	6-8 ans	FW-B
Déconstruis <i>Minecraft</i>	Action médias jeunes	12-15 ans	FW-B
Représentations adolescentes : de l'analyse à la création	Capmédia	16-20 ans	Liège
De la télé aux réseaux sociaux : comment voyage l'info ?	Club de la Presse du Hainaut Mons	12-20 ans	Hainaut
La machine à fake views	Citizen Motion	16-20 ans	Brabant Wallon et Liège
Atelier stop motion dans l'univers des jeux vidéo	CFA asbl	8-20 ans	Hainaut, Brabant Wallon, Namur et Bruxelles
Vivre la musique : les pratiques de l'écoute et l'histoire du support matériel	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Liège
Citoyenneté et jeu vidéo	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
Les Médias, miroirs et chiens de garde	Scan-R	12-20 ans	FW-B
Animation vidéoludique autour du film <i>Flow</i> de Gints Zilbalodis	Grignoux	8-12 ans	Bruxelles et Namur
<i>Mon Tonton, ce tatoueur tatoué</i> de Karla Bengtson (2010). L'image dans tous ses états	Quai 10	5-6 ans	Hainaut
Projection du film <i>5 septembre</i> de Tom Fehlbaum et débat en salle sur le live streaming	Grignoux	16-20 ans	Bruxelles
<b>Formation IA</b>	CFA asbl	Adulte	Bruxelles

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un-e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Visite du média de proximité TV Com	TV Com	12-18 ans	Brabant Wallon
Visite du média de proximité Ma télé	Ma télé	8-12 ans	Namur
Visite du média de proximité Boukè média	Boukè média	12-18 ans	Namur
Visite du média de proximité Qu4tre Liège Média	Qu4tre	8-20 ans	Liège
Visite du média de proximité Védia	Védia	8-20 ans	Liège
Visite du média de proximité TV LUX	TV LUX	12-18 ans	Luxembourg
Moi, public des médias	RTBF	8-20 ans	Bruxelles, Liège et Mons
La cinquième édition	RTBF	16-20 ans	Bruxelles
Visite <i>Sudinfo</i>	LA PRESSE.be et Sudinfo	16-20 ans	Namur
Visite de <i>L'Echo</i>	LA PRESSE.be et L'Echo	16-20 ans	Bruxelles
Les Niouzz	RTBF	8-12 ans	Liège
Visite des rédactions du journal <i>Le Soir</i> , <i>La Capitale</i> et des magazines <i>Ciné Télé Revue</i> , <i>Le Soir Mag</i> (groupe Rossel)	LA PRESSE.be et les titres du groupe Rossel	16-20 ans	Bruxelles
Visite des imprimeries du groupe Rossel	LA PRESSE.be et Rossel Printing Company	16-20 ans	Brabant Wallon
Visite des rédactions de <i>La Libre Belgique</i> , <i>La DH</i> , <i>Les Sports+</i> , <i>Moustique</i> et <i>Paris Match</i> (groupe IPM)	LA PRESSE.be et les titres du groupe IPM	16-20 ans	Bruxelles
Réalise une interview	48 FM	12-20 ans	Liège
La revue de presse	48 FM	16-20 ans	Liège
1 base / 3 histoires	Camera etc.	6-12 ans	Liège
Mon premier jeu	Arts & Publics	12-20 ans	Bruxelles
Représentations adolescentes : de l'analyse à la création	Capmédia	16-20 ans	Liège
Débats avec modération	Action Médias Jeunes	16-20 ans	FW-B
La machine à fake views	Citizen Motion	16-20 ans	Brabant Wallon et Liège
Atelier stop motion dans l'univers des jeux vidéo	CFA asbl	8-20 ans	Hainaut, Brabant Wallon, Namur, Bruxelles
Stéréotypes, Intelligence artificielle et jeux vidéo	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Liège
Vivre la musique : les pratiques de l'écoute et l'histoire du support matériel	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Bruxelles
Animation « Règne écologique »	CFA asbl	12-20 ans	Bruxelles
Animation intelligences artificielles	CFA asbl	8-20 ans	Bruxelles
Citoyenneté et jeu vidéo	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
Aborder les enjeux écologiques par le jeu vidéo	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
Les Médias, miroirs et chiens de garde	Scan-R	12-20 ans	FW-B
Animation vidéoludique autour du film <i>Flow de Gints Zilbalodis</i>	Grignoux	8-12 ans	Liège
<i>Picha, envers et contre tout</i> de Juc Jabon (2025). La satire d'hier et d'aujourd'hui	Quai 10	16-20 ans	Hainaut
Maîtrise les médias sociaux de manière citoyenne	Action médias jeunes	Adulte	Namur
Enfants et écrans : pas de panique!	Action médias jeunes	Adulte	Hainaut
Éducation aux médias et intelligences artificielles : quelles entrées pour une approche critique?	Média Animation	Adulte	Bruxelles

## Vendredi 21/11/2024

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un-e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Visite du média de proximité TV Com	TV Com	12-18 ans	Brabant Wallon
Visite du média de proximité Qu4tre Liège Média	Qu4tre	8-20 ans	Liège
Visite du média de proximité Védia	Védia	8-20 ans	Liège
Moi, public des médias	RTBF	8-20 ans	Bruxelles
Visite des rédactions du journal <i>Le Soir</i> , <i>La Capitale</i> et des magazines <i>Ciné Télé Revue</i> , <i>Le Soir Mag</i> (groupe Rossel)	LA PRESSE.be et les titres du groupe Rossel	16-20 ans	Bruxelles
La cinquième édition	RTBF	16-20 ans	Bruxelles
Visite des studios de RTL	RTL Belgium	8-12 ans	Bruxelles
Enregistre ton podcast	48 FM	12-20 ans	Liège
Explore tes émotions face aux médias	Action Médias Jeunes	8-12 ans	FW-B
Représentations adolescentes : de l'analyse à la création	Capmédia	16-20 ans	Liège
La machine à fake views	Citizen Motion	16-20 ans	Brabant Wallon et Liège
Algoscape	Musée BELvue	12-15 ans	Bruxelles
Animation intelligences artificielles	CFA asbl	8-20 ans	Bruxelles
Atelier stop motion dans l'univers des jeux vidéo	CFA asbl	8-20 ans	FW-B
Stéréotypes, Intelligence artificielle et jeux vidéo	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Bruxelles
Vivre la musique : les pratiques de l'écoute et l'histoire du support matériel	Médiathèque Nouvelle	12-20 ans	Bruxelles
Animation « Règne écologique »	CFA asbl	12-20 ans	Bruxelles
Les Médias, miroirs et chiens de garde	Scan-R	12-20 ans	FW-B
Aborder les enjeux écologiques par le jeu vidéo	Quai 10	12-20 ans	Hainaut
<i>Picha, envers et contre tout</i> de Juc Jabon (2025). La satire d'hier et d'aujourd'hui	Quai 10	16-20 ans	Hainaut

## Samedi 22/11/2024

Activité	Opérateur	Âge	Lieu (province)
Rencontre avec un-e journaliste	AJP	10-20 ans	FW-B
Moi, public des médias	RTBF	8-20 ans	Bruxelles



Editrice responsable : Claire Berlage – Présidente du CSEM – Design : [www.acg-bxl.be](http://www.acg-bxl.be)



conseil supérieur  
de l'éducation  
aux *médias*

**CSEM**