

Cette fiche

- > fait partie d'une série éditée par l'association APTÉ ;
- > présente des activités à la fois ludiques et formatrices dans le domaine de l'éducation à l'image et aux médias ;
- > vise à développer le regard critique ;
- > s'adresse à toute personne ayant une action éducative auprès d'enfants ou de jeunes (animateur, enseignant, formateur, parent...);
- > cherche à donner des contenus précis tout en laissant l'utilisateur libre de développer son imagination pédagogique en fonction de sa situation, de ses compétences, de son public ;
- > propose, sur un même thème, une activité de "lecture"/analyse et une activité d'"écriture"/production liées entre elles.



! Réel ?

Faire une image de reportage, de documentaire... c'est forcément choisir des éléments du réel. Le cadre d'une image ne peut pas renfermer tout ce qui nous entoure. L'auteur d'une image va donc faire des choix en fonction de ce qu'il a dans la tête... Parfois ces choix se font intuitivement, inconsciemment.

Finalement, l'image qui en résulte, c'est d'abord sa vision du réel...

👁️ Activité de lecture/analyse

lecture / analyse d'images

Il s'agit, à travers cette activité, de faire porter l'attention sur ce qui est transmis par les signes visuels présents dans l'image en les isolant des commentaires et des mentions écrites qui les accompagnent.

On pourra, à partir d'une photographie, ou d'un extrait de reportage télévisé, de fiction... amener les jeunes à essayer de reconstituer le propos de l'auteur. On pourra, pour renforcer l'attention aux éléments visuels, couper le son pendant la diffusion de l'extrait ou masquer le texte, la légende de l'image.

- Temps 1.

Le meneur de jeu propose l'élément à analyser aux équipes. Il donne les consignes, notamment sur les conditions de diffusion ; il faudra prendre garde à ne pas donner de renseignements sur les sources, le sujet, l'origine de l'élément en question.

- Temps 2.

Il propose aux jeunes après la diffusion de faire part de leurs perceptions. Il sera intéressant de confronter des perceptions différentes d'une même image, cela pourra mettre en relief les notions de repères culturels, de signes visuels...

- Temps 3.

Le meneur de jeu peut alors proposer la diffusion dans les conditions « réelles ». En replaçant l'image et/ou l'extrait dans leur contexte, dans leur environnement, les jeunes vont découvrir les propos que le réalisateur a voulu transmettre. Ils pourront comparer avec leurs perceptions dans des conditions « inhabituelles » du temps 1.



Préparation :

Le meneur de jeu aura préalablement enregistré des extraits de reportages, documentaires, etc.

Matériel :

- 1 téléviseur ;
- 1 magnétoscope.



Activité d'écriture/production

Le meneur de jeu pourra, par exemple, proposer aux enfants/jeunes de réaliser deux images exprimant deux propos contradictoires d'un même lieu, d'une même situation...

- Temps 1.

Le meneur de jeu répartit les enfants/jeunes en petites équipes et note sur des papiers plusieurs propos contradictoires (deux à deux) ; les propos en question sont laissés à l'appréciation du niveau de compréhension des jeunes ; ce peut être par exemple : dire qu'une pièce est en ordre/désordre, récente/ancienne...



- Temps 2.

Il propose à chaque équipe de tirer au sort un papier et de faire des images pour dire (faire percevoir aux « regardeurs ») ce qui est écrit. Les équipes pourront utiliser un caméscope ou un appareil photo.

Pour mettre les équipes sur la bonne piste, le meneur de jeu pourra les aider à rechercher les signes visuels adaptés.



- Temps 3.

Les équipes, une fois leurs images prises – et acceptées par les membres de l'équipe – se rassemblent pour participer à la diffusion. Pendant la diffusion, les autres équipes cherchent à trouver ce qui était inscrit sur le papier.

On pourra poser à tous la question « est-ce que l'image représente fidèlement la réalité ? » et conclure sur le thème « images et représentations du réel ».

Matériel :

1 téléviseur ;
caméscopes ou appareils photos numériques.