

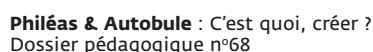


👤 Auteure de la séquence : **Céline Pierre** (enseignante et animatrice diplômée en éducation aux médias)

À partir de
« Raconte une
histoire en photos ! »
Philéas & Autobule n°68,
pp. 22-23

Réalité et représentation

Quoi de plus amusant que de raconter des histoires ? Et en images en plus ! C'est ce que cette leçon d'éducation aux médias propose aux enfants. Ceux-ci vont expérimenter la création d'un scénario, mais aussi s'initier aux techniques audiovisuelles comme le cadrage, le filtrage, etc. Ces découvertes les mèneront inmanquablement à se rendre compte que les images qu'ils voient sans cesse autour d'eux sont, elles aussi, construites par des personnes qui ont une intention. Ils appréhenderont alors concrètement la différence entre l'image et la réalité. Une prise de conscience essentielle dans la construction de leur esprit critique !



DISPOSITIF MÉDIAS

Raconter une histoire en photos

Compétences

Éducation aux médias

Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias¹

- Identifier les codes et les signes des langages utilisés dans le message (catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle)
- Exploiter l'hétérogénéité qui peut être constitutive de l'objet médiatique (sons, images fixes ou animées...) (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Écrire un contenu en produisant du sens (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Choisir des degrés de vérité en fonction de sa démarche et de ses intentions de communication (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)
- Connaître les codes et la grammaire des signes et des langages utilisés dans son message, et en améliorer sa connaissance si nécessaire (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

3. Prendre position de manière argumentée

➤ Se positionner (3.2) :

- Identifier différentes positions possibles et leurs conséquences (3.2 – étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

➤ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)

9. Participer au processus démocratique

➤ Débattre collectivement (9.2) :

- Énoncer des arguments (9.2 – étape 1)
- Proposer des alternatives (9.2 – étape 2)

➤ Décider collectivement (9.3) :

- Définir un projet commun et les moyens de le mettre en œuvre (9.3 – étape 2)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

➤ Coopérer (10.2) :

- Se coordonner, s'entraider, solliciter de l'aide pour soi et pour les autres (10.2 – étape 1)

Aptitudes pédagogiques

- Produire des contenus médias
- Chercher à définir

Objectifs

- Expérimenter la création d'une histoire en images.
- Réfléchir à la manière dont sont construites les images que l'on rencontre dans les médias.
- Apprendre à développer son jeu d'acteur.
- Comprendre l'importance de l'image dans une production audiovisuelle.
- S'initiera aux techniques de production audiovisuelle telles que la prise de vue et le filtrage.
- Prendra conscience que l'image n'est qu'une représentation de la réalité et qu'il est possible de lui donner plusieurs sens.

Mots-clés

Cadrage, écriture, saynètes, scénario, photos, plan

1. D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p. 37).
Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf
et sur le site du CSEM : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf



Matériel

- Un tableau, un projecteur et un appareil photo (ou un smartphone/une tablette)
- En autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants :
 - L'article « Raconte ton histoire en photos ! » (*Philéas & Autobule* n°68, pp. 22-23)
 - La fiche de l'élève 1 : « Scénario » (voir annexe 1, p. 18)
 - La fiche de l'élève 2 : « Échelle des plans » (voir annexe 2, p. 19)
 - La fiche de l'élève 3 : « Angles de prises de vue » (voir annexe 3, p. 20)

Durée

4 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 12 ans

Références

- « Les leçons de cinéma : la plongée, la contre-plongée » : <https://www.youtube.com/watch?v=GK-LDUcgAi4>
- « Les leçons de cinéma : le cadrage » : https://www.youtube.com/watch?v=05wC_T3lReE
- « Snapchat. Dopamine (6/8) » : <https://www.arte.tv/en/videos/085801-006-A/snapchat/>
- « Les leçons de cinéma : la musique de film » : <https://www.youtube.com/watch?v=Ew-ZcXlyv28>

DÉROULEMENT

Ces différentes étapes ont pour objectif de préparer les enfants à la création de leur propre histoire en photos.

1. CRÉER UNE SAYNÈTE ET LA PHOTOGRAPHIER (SÉANCE 1 – 50 MIN)

L'enseignant propose aux enfants de créer une saynète en petits groupes et de la jouer devant la classe.

1.1. Comprendre ce qu'est un scénario

Chaque groupe reçoit un exemple d'un scénario (voir annexe 1, p. 18). L'enseignant annonce : « Vous venez de recevoir le scénario d'une très courte saynète. À votre avis, qu'est-ce qu'un scénario ? Lisez attentivement ce petit texte et, ensuite, essayez d'expliquer avec vos propres mots ce qu'est un scénario. »

L'enseignant laisse les enfants construire ensemble la définition du mot *scénario*. Celui-ci n'hésite pas à poser des sous-questions pour compléter la définition des élèves et à donner le mot exact lorsque l'enfant explique avec ses mots de quoi est composé un scénario (ex : didascalies et répliques).

À la fin de la discussion, la définition du mot *scénario* ressemble à ceci :

Un scénario c'est un **texte** racontant une **histoire** et composé de **didascalies** (toutes les informations fournies qui ne sont pas vouées à être dites sur scène : titre, scène, lieu, moment de la journée, décor, etc.) et de **répliques** (tout ce qui est dit par les personnages).

1.2. Créer un scénario par groupe avec des rôles

Une fois que la notion de scénario est comprise par les enfants, l'enseignant leur propose de créer eux-mêmes, par petits groupes (maximum 7 enfants par groupe), un autre scénario. Les enfants réfléchissent alors ensemble à l'écriture d'un court scénario. Dans le groupe, chaque élève a deux rôles. Tous sont scénaristes et reçoivent un second rôle parmi ceux qui suivent :

- **Le secrétaire** : il est chargé de prendre en note le scénario.
- **Le gardien du temps** : il veille à ce que chacun ait le même temps de parole dans le groupe.
- **Le comédien (x 2)** : il joue la scène devant la classe.
- **Le décorateur** : il installera le décor.



- **Le photographe** : il prendra des photos des deux comédiens en train de jouer leur scène. Pour ce rôle, l'enseignant fournit un appareil photo (ou un smartphone/une tablette) au photographe et propose à l'enfant d'adopter différentes positions, de s'éloigner, de se rapprocher, un peu ou beaucoup, de monter sur une table ou de se coucher par terre (etc.) pour prendre les photos.

1.3. Jouer la saynète

L'enseignant propose ensuite à chaque groupe de venir jouer le scénario devant la classe.

Après chaque saynète jouée, l'enseignant interroge les enfants : « Vous venez de regarder deux de vos camarades jouer une scène : qu'avez-vous vu ? » Les enfants décrivent la scène.

2. S'EXPRIMER À TRAVERS UNE IMAGE (SÉANCES 2 ET 3 – 2 X 50 MIN)

2.1. Découvrir le cadrage (les plans et les angles de prises de vue)

a. Découvrir les valeurs de plan et leur signification

L'enseignant sélectionne trois images parmi celles photographiées par les enfants : un gros plan, un plan moyen et un plan d'ensemble. Dans le cas où les photos prises par les enfants ne sont pas exploitables, l'enseignant peut également prévoir des photos « modèles ». Par exemple, prendre en photo la peluche mascotte de la classe et prévoir :

- **Un gros plan** des pieds de la peluche dans la cour de récréation, avec un ballon de football.
- **Un plan taille** de la peluche attablée à la cantine avec une boîte à tartines devant elle.
- **Un plan d'ensemble** de la peluche devant l'entrée de l'école.

L'enseignant demande : « Voyez-vous une différence entre ces photos ? »

Plusieurs idées peuvent être amenées par les enfants telles que la différence de lieu, la différence de sujet, etc.

Ici, l'objectif est d'aborder la différence de cadrage. Si cela ne vient pas spontanément de la part des enfants, l'enseignant peut orienter davantage la question en disant : « L'appareil photo se situe où par rapport à ce qui est photographié ? Tout près, un peu éloigné ou très loin ? »

Une fois que les enfants ont trouvé la différence de cadrage¹, l'enseignant amène le vocabulaire – gros plan, plan moyen et plan d'ensemble – et pose la question suivante : « Ressentez-vous quelque chose de différent selon les plans ? »

Finalement, l'enseignant propose aux enfants de synthétiser leurs idées via un petit exercice d'appariement (voir annexe 2, p. 19).

1. Le cadrage est l'action de définir ce qui va entrer dans les limites de l'image. Cadrer, c'est donc choisir le plan que l'on veut faire et la position de la caméra (l'angle de prise de vue).

b. Découvrir les angles de prises de vue

Les enfants analysent les photos de la fiche de l'élève 3 (voir annexe 3, p. 20) et répondent aux deux premières questions :

« Regarde ces trois images. À ton avis, où se trouve la caméra ? Choisis entre : **au-dessus (= plongée), en dessous (= contre-plongée) ou à hauteur d'œil ?** »

« Quelles impressions ressens-tu lorsque tu regardes chacune de ces deux photos ? »

L'enseignant propose ensuite une mise en commun des réponses et montre la vidéo « Les leçons de cinéma : la plongée, la contre-plongée » (voir références) aux enfants. Celle-ci permet de comprendre l'enjeu qui existe dans le choix du placement de l'appareil photo (ou de la caméra). Avant de prendre une photo, il faut toujours se poser la question : « À quelle hauteur place-t-on l'appareil photo par rapport à ce que l'on photographie, et pour raconter quoi ? »

Après le visionnage de la vidéo et avec l'aide de l'enseignant, les élèves cherchent la réponse à la troisième question :

« Après avoir vu la vidéo, pourquoi peut-on varier les angles de prises de vue ? »

Voici, sous forme de tableau, les caractéristiques de chaque angle de prise de vue.

Plongée	L'appareil photo surplombe le personnage filmé. Il le regarde « de haut ». Effet : visuellement, quand on photographie quelqu'un en étant plus haut que lui, on donne l'impression qu'il est plus petit, qu'il est écrasé.
Hauteur d'œil	En plaçant l'appareil photo à hauteur des yeux du personnage filmé, le photographe met ce dernier et le spectateur au même niveau. Ils communiquent d'égal à égal.
Contre-plongée	L'appareil photo est placé plus bas que le personnage pris en photo, et donc braqué vers le haut. Effet : le sujet sera mis en évidence, magnifié. Il paraîtra plus grand, plus fort.

c. Apprendre à varier le cadrage et créer une saynète dynamique

L'enseignant demande : « Pourquoi varier les plans quand on raconte une histoire en images ? » Il rappelle à l'esprit des enfants la saynète en images qu'ils ont créée.

L'enseignant propose aux élèves de reprendre l'une des saynètes créées et de regarder les photos qu'ils ont prises. Il leur suggère de réfléchir, ensemble, à ce qu'ils voudraient changer à la lumière de ce qu'ils ont appris :

« Quelle photo manque-t-il dans mon histoire pour l'améliorer ? »

« Dois-je varier les plans ? Ai-je un gros plan quand je veux montrer une émotion ? Ai-je un plan d'ensemble pour situer les personnages dans leur environnement ? »

« Ai-je photographié à hauteur d'œil ? Est-ce justifié quand j'ai photographié en plongée ou contre-plongée ? »

L'enseignant peut finalement proposer aux enfants de rejouer la saynète. Ils choisissent deux photographes qui se chargeront de venir prendre les photos manquantes afin de dynamiser leur saynète en images.

Par cette discussion, les enfants comprennent que varier les plans va permettre de dynamiser l'histoire et de mettre en valeur différents éléments.

La vidéo « Les leçons de cinéma : le cadrage » (voir références) peut être visionnée afin d'illustrer la variation des plans. Celle-ci explique les différents plans et démontre l'intérêt de les faire varier.

2.2 Explorer les techniques photographiques de filtrage et les comprendre

L'enseignant demande aux enfants d'amener une photo sur laquelle ils ont choisi de mettre un filtre, d'ajouter un émoji ou encore d'écrire une courte phrase. Les photos sont affichées en classe, et l'enseignant pose la question suivante : « Pourquoi as-tu ajouté un filtre, un émoji, du texte ? »

Les enfants expliquent leur choix, et l'enseignant écrit au tableau, sous la forme d'une carte mentale, les différentes raisons données par les enfants.

Voici quelques exemples de réponses qui pourraient être proposés par les enfants :

📌 **Embellir la photo.** Par exemple :

- Donner plus de lumière à un paysage pluvieux.
- Mettre son visage en valeur en cachant ses défauts (boutons d'acné, etc).

📌 **Donner des informations supplémentaires.** Par exemple :

- Ajouter un émoji souriant pour exprimer la joie.
- Ajouter un émoji « nuage » pour indiquer qu'il pleut.

📌 **S'investir dans la fabrication de sa photo.** Plus l'enfant s'investit dans la fabrication de sa photo, plus celle-ci prend de la valeur à ses yeux et aux yeux de ceux à qui il l'enverra. Ainsi, la photo est perçue comme une récompense.

📌 **Faire un contre-don à un ami.** L'enfant a reçu une photo d'un ami et se sent alors obligé de lui renvoyer une photo dans laquelle il s'est lui aussi investi en y ajoutant des filtres, par exemple.

L'enseignant peut terminer la discussion en montrant la vidéo « Snapchat. Dopamine (6/8) » (voir références). Celle-ci montre de façon ludique les rouages de l'application Snapchat et donne une explication sur l'intérêt d'ajouter des filtres et des effets dans ses « Snaps ».

3. SE RENDRE COMPTE DE LA DISTANCE ENTRE LE RÉEL ET SON IMAGE, ET DÉCOUVRIR LES DIFFÉRENTES INTERPRÉTATIONS D'UNE MÊME IMAGE (25 MIN)

L'enseignant annonce : « Nous avons vu dans les étapes précédentes qu'en changeant le cadre, l'angle de prise de vue ou en ajoutant des filtres et effets, il est possible de changer le sens d'une image. Qu'est-ce qui nous permettrait également de changer le sens d'une image ? Qu'y a-t-il de plus dans un film que sur une photo, par exemple ? »

3.1. Créer une histoire à partir de trois images

Les enfants choisissent parmi les images prises lors de la saynète. Ils en sélectionnent trois. Ensuite, ils se mettent par groupes et réinventent une histoire différente avec ces trois images. Chaque groupe travaille sur les mêmes images. Par groupes, ils viennent ensuite raconter leur histoire au reste de la classe.

Après que chaque groupe est passé, l'enseignant demande : « Après avoir entendu toutes ces histoires, qu'avez-vous remarqué ? Étaient-elles semblables ? Si oui, en quoi ? Si non, en quoi ? »

3.2. Observer l'importance de la musique dans un film

L'enseignant explique : « Nous avons vu que l'image était très importante dans un film. Cependant, il n'y a pas que l'image. Qu'y a-t-il en plus de l'image dans un film ? » Réponses possibles : la musique, les bruitages, les dialogues, etc.

L'enseignant explique que lorsque les enfants créeront leur propre histoire en images, il est aussi possible qu'ils y ajoutent de la musique.

L'enseignant propose donc de visionner la vidéo « Les leçons de cinéma : la musique de film » (voir références) sur l'importance de la musique dans un film, et pose la question suivante : « Pourquoi la musique est-elle importante dans un film ? »

4. RÉALISATION D'UNE SYNTHÈSE EN GROUPE (25 MIN)

À la fin de la séquence, il est intéressant de réaliser une synthèse de ce qui a été vu et, ainsi, de permettre aux enfants de verbaliser. Les enfants répondent à cette question : « À quoi dois-je faire attention pour créer mon histoire en photos ? »

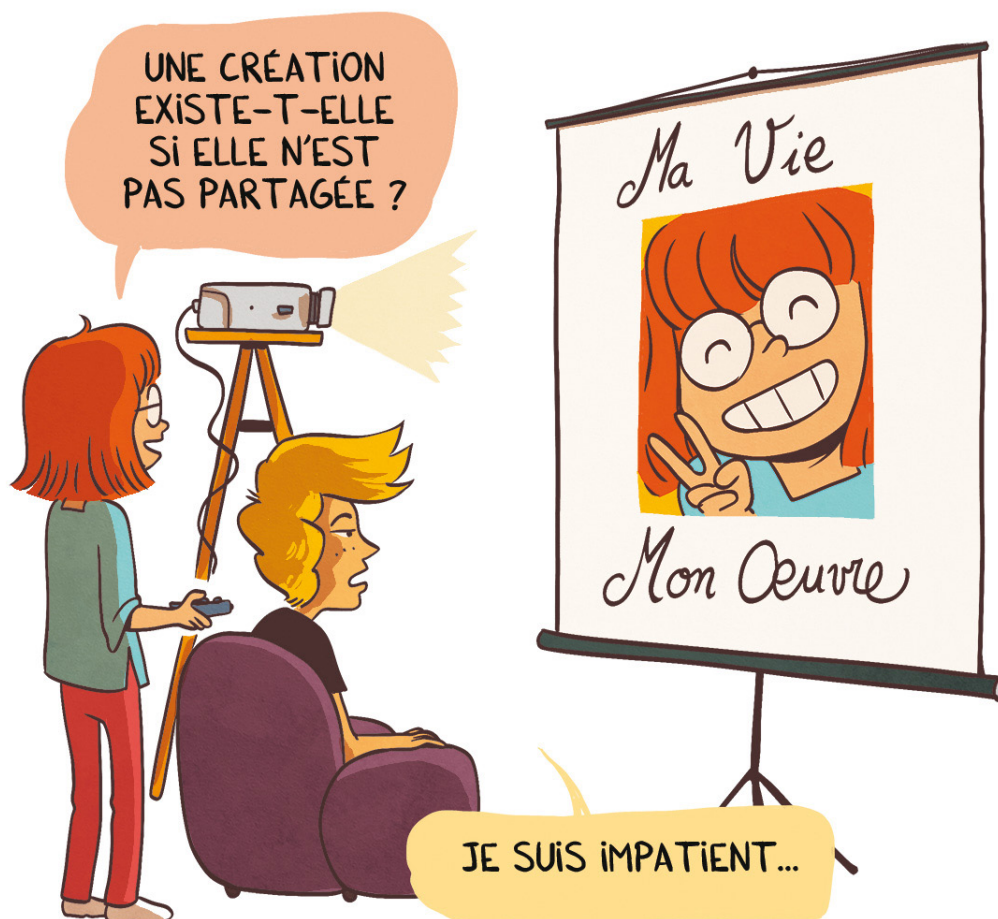
Ils peuvent réaliser cette synthèse par groupes sous la forme d'une affiche (avec une carte mentale, avec des tirets, avec des illustrations, etc.). Pour les aider, l'enseignant peut indiquer les grands thèmes sur lesquels ils doivent réfléchir : le cadrage, les filtres, les émojis, la musique, le dialogue. Dans chaque groupe, des rôles peuvent être proposés : le secrétaire, le gardien du temps et le rapporteur.

PROLONGEMENTS

METTRE EN APPLICATION CE QUI A ÉTÉ VU EN RACONTANT UNE HISTOIRE EN PHOTOS

La séquence se clôture par la création d'une histoire en images. L'idée est que les enfants puissent mettre en pratique ce qu'ils ont appris lors des cours précédents. Pour cela, ils suivent les différentes étapes proposées dans le numéro 68 de la revue *Philéas & Autobule* (pp. 22-23) :

- Trouver **le pitch** de leur histoire : qu'as-tu envie de raconter ?
- Choisir **son héros ou héroïne** et ses éventuels **personnages secondaires**.
- Préparer un **décor**.
- **Photographier** chaque étape de l'histoire en pensant au cadrage.
- Modifier certaines photos si nécessaire : ajouter des **filtres**, des **effets**, des **émojis**, du **texte**...
- **Raconter** son histoire. Il est également possible de proposer aux enfants d'ajouter différentes **musiques et bruitages** sur leur voix.



ANNEXE 1

FICHE DE L'ÉLÈVE 1 : SCÉNARIO « TON PORTRAIT »

Voici un court scénario d'une saynète amusante.

SCÉNARIO

SCÈNE 1 : INT/JOUR - SALON

COMÉDIEN 1 dessine à une table.

COMÉDIEN 2 arrive, il s'arrête au bout de la table (en face de Comédien 1) et regarde le dessin de Comédien 1 (à l'envers).

COMÉDIEN 2 se met à rire.

« Ah ah ah, qu'est-ce que c'est moche !!! Qu'est-ce que c'est ??? »

COMÉDIEN 1 (en retournant son dessin vers Comédien 2)

« Ton portrait !!! »

COMÉDIEN 2 a l'air surpris et dépité.

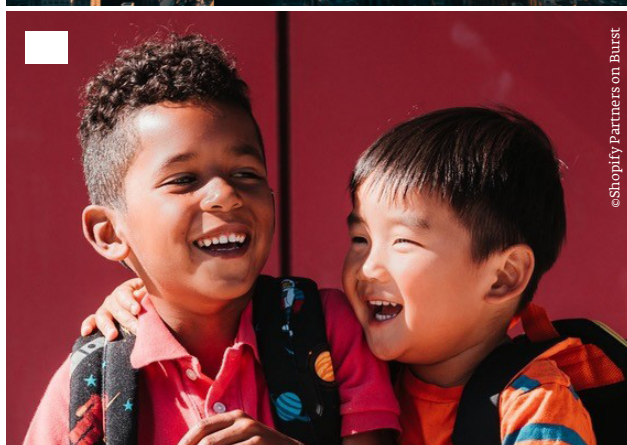
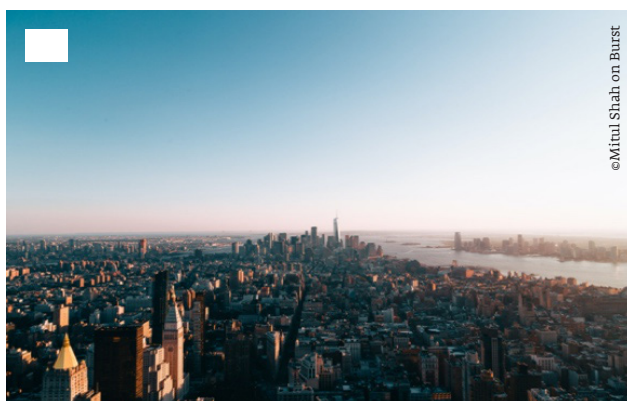


ANNEXE 2

FICHE DE L'ÉLÈVE 2 : ÉCHELLE DES PLANS

Associe les différents plans et leur signification avec les différentes images.

1. GROS PLAN	2. PLAN D'ENSEMBLE	3. PLAN MOYEN	4. TRÈS GROS PLAN
Montrer les émotions du personnages	Situer dans quel décor les personnages évoluent.	Se rapprocher des personnages et les identifier.	Donner une information importante au spectateur sur un élément précis.



ANNEXE 3

FICHE DE L'ÉLÈVE 3 : ANGLES DE PRISES DE VUE

1. Regarde ces trois images. À ton avis, où se trouve la caméra ?

Choisis entre : **en dessous** (= contre-plongée), **à hauteur d'œil** ou **au-dessus** (= plongée) ?

Note de quel angle de vue il s'agit dans le cadre sous l'image.



2. Quelles impressions ressens-tu lorsque tu regardes chacune des trois photos ci-dessus ?

3. Après avoir vu la vidéo, pourquoi peut-on varier les angles de prises de vue ?
