



LEÇON

Années scolaires : 9^e à 12^e année

Au sujet de l'auteur : Jessie Curell pour HabiloMédias

Durée : 3 à 9 heures

Narration numérique pour la mobilisation communautaire



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

En groupes, les élèves créeront une histoire numérique qui traite d'un sujet, d'un thème ou d'une question qui les touche. Toutes les étapes de la production seront couvertes, y compris la recherche, la scénarisation de leur idée en un schéma organisationnel visuel, la pratique de faire des photographies et des entrevues de qualité, et la transformation de leur histoire numérique en un projet fini à l'aide d'un logiciel d'édition informatique.

Cette leçon est conçue dans le cadre d'une série en trois parties :

- [Introduction à la mobilisation communautaire en ligne](#);
- *Narration numérique pour la mobilisation communautaire*;
- [Sensibilisation numérique pour la mobilisation communautaire](#).

Cependant, chaque leçon est également conçue pour être offerte indépendamment, et deux leçons peuvent être présentées ensemble sans la troisième.

Résultats d'apprentissage

Les élèves :

- apprendront les éléments d'une histoire numérique et ce qui fait un bon produit;
- apprendront, en groupe, comment organiser un sujet choisi dans un format de scénarisation cohérent;
- apprendront comment mener efficacement une entrevue, y compris la composition des questions et la configuration logistique de la caméra;
- apprendront à appliquer des techniques de composition photo à leurs propres compétences en photographie et vidéo;
- apprendront, en groupe, comment organiser leurs photos et vidéo en une séquence cohérente à l'aide d'un logiciel informatique d'édition de vidéos ou d'une application, y compris l'enregistrement de voix.



Préparation et documents

Examinez le document d'information *Document d'information sur une histoire numérique*.

Photocopiez les documents suivants :

- *Modèle d'entrevue;*
- *Modèle de scénarisation de l'histoire numérique;*
- *Feuille d'activité sur la composition et le cadrage des photos;*
- *Prises de vue;*
- *Conseils sur la production;*
- *Formulaire de consentement parent/tuteur;*

Fournissez un dé à six côtés (le type de dé utilisé pour les jeux de société comme Monopoly) pour l'activité de composition et de cadrage des photos.

Préparez l'équipement suivant.

- Pour la production : La classe aura besoin d'un nombre suffisant d'iPad, de caméras vidéo numériques, de téléphones intelligents possédant des capacités d'enregistrement vidéo ou d'appareils photo numériques pour 30 élèves en groupes de 3 à 5 personnes. (S'ils ne sont pas disponibles, vous pouvez demander aux élèves d'utiliser leurs propres téléphones ou tablettes à condition qu'il soit possible de télécharger des photos et la vidéo sur les ordinateurs de l'école).
- Au moins un ou deux micros : *Remarque : Les ordinateurs portatifs disposent de micros internes qui peuvent remplacer adéquatement les micros externes.

Assurez-vous que les élèves ont accès à la ressource interactive [Ma voix est plus forte que la haine](#), soit individuellement, en équipe de deux ou en groupe.

Procédure

Demandez aux élèves de créer un compte sur le site Web [Ma voix est plus forte que la haine](#). Pour ce faire, ils doivent visiter la page <https://myvoice-app.mediasmarts.ca/fr/login>, qui les amènera à un écran de connexion.

La première fois qu'ils visitent le site, ils devront cliquer sur « Non enregistré? » et saisir leur adresse de courriel. Un code d'inscription leur sera ensuite envoyé par courriel, lequel fournira un lien pour activer le compte. Assurez-vous que les élèves ont créé leur compte avant de leur présenter la leçon.

PARTIE A : Présentation et pré-production (3 heures)

Si vous présentez cette leçon dans le cadre de l'unité élargie, elle n'aura pas besoin de présentation. Si vous présentez seulement cette leçon, commencez par demander aux élèves de trouver une question ou un thème qui servira de sujet directeur avec lequel travailler, comme :

- les avantages et les inconvénients d'être un adolescent dans ta communauté;
- où tu te vois dans 10 ans;
- ce que tu veux changer dans ta vie, pourquoi, et comment tu le feras.

Activité 1 : Traduire ce qui t'intéresse dans une histoire numérique

Visualisez un exemple d'histoire numérique en ligne en tant que classe. Voici quelques idées.

- « Voyage au Canada » par Renee Wah
<https://www.youtube.com/watch?v=ml7QZAeeJ-Y>
- « Simon, à la recherche d'un être cher » par Patrick Dorval
<https://www.youtube.com/watch?v=p4FBM9eU7G4>
« Gaston Lepage reçu membre de l'Ordre du Bleuet lors du gala 2015 » par Ariel Laforge
<https://www.youtube.com/watch?v=fQcJkhQFEZY> ou <http://gastonlepageordredoubleuet.blogspot.ca/>

Posez les questions suivantes à la classe.

- Quels éléments audio et visuels ont été utilisés pour raconter cette histoire?
- L'avez-vous aimé? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Le message était-il clair?
- Que ferais-tu différemment, s'il y a lieu, si tu faisais une histoire numérique sur le même thème ou un thème similaire?

Expliquez aux élèves que la vidéo qu'ils ont regardée est un exemple d'*histoire numérique* : un projet médiatique fait par une personne ou un petit groupe travaillant ensemble ayant un but et un thème communs. Écrivez les composantes d'une histoire numérique au tableau :

- photographies numériques;
- vidéo numérique;
- voix ou narration;
- texte (titre, générique, renseignements supplémentaires);
- musique.

Une histoire numérique devrait être claire, ciblée et facile à suivre. La voix ou la narration devrait compléter les photos et la vidéo. Les niveaux sonores ou le volume devraient être rajustés correctement, et les photographies devraient être visuellement attrayantes et de grande qualité.



Expliquez aux élèves que leurs groupes créeront une histoire numérique sur le sujet qu'ils ont choisi. (Si vous présentez cette leçon seule, vous devrez organiser la classe en groupes). Leur histoire numérique inclura au moins une entrevue.

Demandez aux élèves de penser à quelles *questions éthiques* ils pourraient rencontrer lors de la création d'une histoire numérique. Demandez aux élèves de discuter des questions éthiques qu'ils pourraient rencontrer pendant le tournage et l'édition de leurs histoires numériques (par exemple, leur responsabilités envers les gens à qui, ou de qui, ils discutent).

Assurez-vous que la discussion comprend les points suivants.

- Chaque fois que tu prends une photo de quelqu'un, que tu tournes une vidéo de quelqu'un, ou que tu publies une citation que quelqu'un t'a dite dans un journal, ou en ligne, tu **représentes** cette personne.
- La représentation est un élément clé de tous les médias que nous créons lorsque nous montrons d'autres personnes que nous-mêmes, et nous devons en être conscients afin de ne pas **représenter faussement** les autres qui pourraient figurer dans nos projets.
- Un exemple de fausse représentation serait la publication d'une citation incorrecte formulée par une personne, amenant les autres à croire qu'elle a une opinion sur un sujet donné alors qu'elle croit une toute autre chose. L'affichage d'une photo d'un ami qui ne t'a pas donné la permission de le faire est un autre exemple.
- Afin d'éviter de blesser quelqu'un ou de partager des renseignements inexacts lorsque nous créons des projets médiatiques, il est toujours préférable de demander des permissions à ton sujet pour publier ou partager avant de le faire. Il est de ta responsabilité de représenter et de traiter tes sujets avec respect et attention puisque ce pouvoir est très réel et peut entacher des réputations et blesser des gens.

Distribuez le document *Modèle d'entrevue* et examinez-le avec la classe. Donnez aux élèves le temps de mener toute autre recherche nécessaire en ligne, y compris communiquer avec des sujets d'entrevue potentiels pour voir si et quand ils sont disponibles pour une entrevue.

Activité 2 : Répétition de l'entrevue

Distribuez un appareil photo, un iPad ou une caméra à chaque groupe. (S'ils ne sont pas disponibles, vous pouvez demander aux élèves d'utiliser leurs propres téléphones ou tablettes à condition qu'il soit possible de télécharger des photos et la vidéo sur les ordinateurs de l'école). Demandez aux élèves de monter une pratique ou une répétition de l'entrevue : commencez par écrire au moins cinq questions de base sur l'événement actuel dont leur histoire numérique traite. Assignez des rôles : responsable de la caméra, intervieweur et sujet interrogé. À tour de rôle, interrogez-vous pour pratiquer les rôles d'intervieweur et de sujet interrogé, et vérifier le placement des chaises.

Activité 3 : Activité de composition et de cadrage des photos

Distribuez les documents *Feuille d'activité sur la composition et le cadrage des photos* et *Prises de vue*. Dans leurs groupes, demandez aux élèves de s'exercer à prendre des photos et à filmer au moyen de la « règle des tiers », des angles prononcés, moyens et peu prononcés, et d'une variété de distances du sujet. Au terme de l'activité, demandez à chaque élève de présenter à la classe une photo préférée de l'exercice.



Activité 4 : Préparer un scénario en images

Distribuez le document *Modèle de scénarisation de l'histoire numérique* et demandez aux groupes de l'utiliser pour se préparer à créer leur histoire numérique. Lorsqu'ils ont terminé, chaque groupe présente leur scénario en images et modèles d'entrevue à la classe. Demandez à chaque groupe de fournir au moins une rétroaction sur le sujet, les photos et les entrevues au terme de la présentation de chaque groupe.

PARTIE B : Production (images, entrevues et narration) (3 heures)**Activité 5 : Création de l'histoire numérique**

Distribuez les documents *Conseils sur la production* et *Formulaire de consentement parent/tuteur*. Demandez à chaque groupe de recueillir les images (photos et vidéo, y compris les entrevues) pour leur histoire numérique. Les groupes peuvent se séparer et réaliser les entrevues dans un espace tranquille, prendre les photos nécessaires et commencer à rédiger la narration. (Peut se faire en classe ou en dehors des heures de classe, selon votre préférence).

Pour des renseignements sur la façon d'utiliser légalement et éthiquement des photos, des sons et des vidéos existants, voir la section *L'utilisation équitable pour l'éducation aux médias* du site Web d'HabiloMédias (<http://habilomedias.ca/litt%C3%A9rature-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/enjeux-des-m%C3%A9dias/propri%C3%A9t%C3%A9-intellectuelle/l'utilisation-%C3%A9quitable-pour-l%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias>).

PARTIE C : Post-production (importation, édition, son, générique et transitions) (3 heures)**Activité 6 : Organisation, édition, enregistrement de la narration, musique et exportation**

Demandez aux élèves d'ouvrir une session dans l'outil *Ma voix est plus forte que la haine* et de naviguer vers le créateur de vidéos dans la galerie de partage. Distribuez les documents sur le modèle de script à deux colonnes et les principes de base du droit d'auteur. Demandez aux groupes d'utiliser le modèle de script à deux colonnes pour se préparer à créer leur histoire numérique. Les élèves peuvent utiliser le créateur de mêmes pour enregistrer leur narration ou l'enregistrer sur un autre appareil (p. ex. un téléphone), puis la télécharger, à condition qu'elle soit sauvegardée dans des fichiers audio réguliers (WAV ou MP3). L'outil de création de vidéos comprend des images protégées par le droit d'auteur que les élèves peuvent utiliser, mais ils peuvent également télécharger leurs propres images. S'ils souhaitent trouver leurs propres images, demandez-leur de parcourir le document sur les principes de base du droit d'auteur afin qu'ils comprennent leurs droits d'utilisation d'images protégées par des droits d'auteur, des images sous licence Creative Commons et du domaine public. (Si vous souhaitez en savoir plus sur l'utilisation légale et éthique des médias, consultez l'article [L'utilisation équitable pour l'éducation aux médias](#)).

Distribuez le document *Post-production de l'histoire numérique* et demandez aux élèves de suivre les instructions.

Activité 7 : Discussion

Si vous présentez cette leçon dans le cadre de l'unité élargie, revoyez la feuille de l'activité sur la mobilisation communautaire du document [Introduction à la mobilisation communautaire en ligne](#) et discutez des nouvelles méthodes et activités que chaque groupe a maintenant complétées dans le cadre de ce nouveau projet. Demandez aux élèves de trouver d'autres façons dont leur participation peut s'appliquer à une communauté élargie.



Activité d'approfondissement

Organisez une diffusion à l'école ou en public des histoires numériques des élèves. Donnez aux élèves l'occasion de présenter le défi communautaire, leur solution, et leur histoire numérique, une période de questions et réponses étant réservée après leur présentation pour interagir avec le public.



Document d'information de l'enseignant sur une histoire numérique

Qu'est-ce qu'une histoire numérique?

Le but d'une histoire numérique est de raconter un point de vue, une opinion, une tranche de vie ou un message et de le partager avec d'autres à l'aide d'un média puissant et amusant.

Le format d'une histoire numérique est un projet médiatique numérique personnel ou collectif qui utilise une combinaison d'images fixes, de vidéos, de textes, de musique et de narration. Les technologies numériques font de la création d'un premier projet de film une activité accessible et facile, comparativement aux technologies analogues qui sont coûteuses et souvent inaccessibles (surtout aux enfants).

Une histoire numérique peut inclure ces différentes composantes :

- des photos numériques;
- des vidéos numériques;
- des voix ou une narration;
- du texte (titre, générique, renseignements supplémentaires);
- de la musique.

Le terme « histoire numérique » a été créé par le fondateur Joe Lambert du Centre for Digital Storytelling, établi à Berkley, en Californie. Cette organisation (maintenant renommée « Story Center ») organise et offre des ateliers dans l'ensemble des États-Unis, et de plus en plus à l'échelle internationale par l'intermédiaire de webinaires. De nombreux exemples d'histoires numériques couvrant une grande variété de thèmes, comme la communauté, la santé, l'éducation et l'immigration, sont présentés sur son site Web et sa page YouTube.

Site Web de Alpha Plus (apprendre à créer une histoire numérique en français) : <https://alphaplus.ca/fr/developper-des-competences-en-creant-un-recit-numerique/>

Site Web du StoryCenter : <http://www.storycenter.org/> (en anglais seulement)

Page YouTube du Story Center : <https://www.youtube.com/channel/UCKLPPDaG0bCj1Yqy6PlcouQ> (en anglais seulement)

Avantages de l' histoire numérique dans un projet en classe

La *création de médias* dans un environnement contrôlé et responsable est une puissante forme d'expression créative. Ce projet exige également que les élèves réfléchissent sur une question touchant leur vie ou leur communauté. Il encourage et facilite la transition des élèves, **de consommateurs passifs à créateurs actifs**.

Considéré par plusieurs comme un projet de vidéo documentaire d'introduction, l'avantage de commencer par une histoire numérique repose sur la simplicité de la technologie requise. À l'aide d'un simple téléphone caméra, d'un appareil photo « visez et déclenchez » ou d'une caméra d'iPad, et de l'édition au moyen d'un logiciel d'édition gratuit ou peu coûteux, les obstacles et les difficultés techniques pour l'enseignant et l'élève sont minimisés, l'accent étant mis sur la réflexion, l'histoire et le message. Le fait de partager nos recherches, opinions et idées avec le monde par la projection ou en ligne peut être une expérience très puissante, ce qui peut amener l'élève à avoir plus confiance en lui, à acquérir des connaissances et à développer ses compétences.



Conseils

Selon l'âge et le groupe d'élèves, le fait de poser une question ou de proposer un thème comme point de départ peut être avantageux pour vous. Demandez aux élèves de demeurer concentrés en soulignant l'importance de la séance de remue-méninges initiale. Plutôt que de créer une histoire numérique sur le « racisme », par exemple, encouragez les élèves à travailler avec des idées plus précises et concrètes :

- selon eux, que signifie « racisme »;
- où ils peuvent voir des exemples précis de racisme;
- ce qu'ils peuvent faire pour aider à lutter contre le racisme dans leurs vies de tous les jours et dans leurs communautés.

Encouragez vos élèves à se placer dans l'histoire autant que possible plutôt que de se concentrer sur les thèmes déterminants, les termes, les solutions ou les circonstances fictives.

Considérations éthiques

Une responsabilité incombe au réalisateur, au photographe ou au créateur de projets numériques lorsque d'autres personnes sont concernées. Il est important que les questions entourant la représentation soient présentées à vos élèves et qu'elles fassent l'objet de discussions avant de commencer à prendre des photos ou de faire des vidéos d'autres personnes.

Il existe de nombreuses façons d'éviter autant de problèmes que possible : il faut d'abord clairement décrire le projet aux personnes concernées, et ensuite demander la permission de chaque personne photographiée si elles sont d'accord pour que la photo ou la vidéo soit intégrée au projet d'histoire numérique. Une autre étape à suivre dans la mesure du possible : montrer le projet final aux personnes vues ou entendues dans le projet avant une projection publique ou une publication en ligne pour obtenir leur approbation.

Une question dont il faut se rappeler tout au long du processus d'édition de l'histoire numérique est la suivante : « Si j'étais cette personne, serais-je contente de la façon dont je suis représentée? »

Quelques exemples de bonnes histoires numériques

- « Voyage au Canada » par Renee Wah
<https://www.youtube.com/watch?v=ml7QZAeeJ-Y>
- « Simon, à la recherche d'un être cher » par Patrick Dorval
<https://www.youtube.com/watch?v=p4FBM9eU7G4>
- « Gaston Lepage reçu membre de l'Ordre du Bleuet lors du gala 2015 » par Ariel Laforge
<https://www.youtube.com/watch?v=fQcJkhQFEZY> ou <http://gastonlepageordredubleuet.blogspot.ca/>

Modèle d'entrevue

Les entrevues sont une excellente façon d'apprendre de quelqu'un qui a une connaissance ou une opinion d'un sujet donné. Les entrevues sont généralement réalisées alors que l'intervieweur et le sujet interrogé sont assis sur des chaises placées l'une en face de l'autre dans un environnement de discussion organisé, bien qu'il existe de nombreuses autres façons de mener une entrevue. Faites preuve de créativité! (Exemple : Les entrevues réalisées en marchant sont plus difficiles à filmer, mais peuvent certainement produire un produit plus intéressant). L'intervieweur devrait préparer au moins quatre ou cinq questions pour commencer l'entrevue, bien qu'il soit fortement recommandé de s'adapter et de formuler des questions au fur et à mesure de l'entrevue et selon les réactions du sujet interrogé.

Rôles : Réalisateur, responsable de la caméra, intervieweur, sujet interrogé

Questions de l'intervieweur

1.

2.

3.

4.



Modèle de scénarisation de l'histoire numérique

Utilise ce modèle pour t'aider à visualiser ton histoire numérique.

Les cinq principaux éléments d'une histoire numérique sont les suivants :

- 1) **ton point de vue formulé d'une façon intéressante** : fais preuve de créativité, utilise ton imagination;
- 2) **intention** : quel est le message principal, et pourquoi est-il important de partager;
- 3) **émotion** : quelle atmosphère tu veux établir, quelle musique est la plus appropriée;
- 4) **narration** : quelle combinaison de mots communique le mieux ton message;
- 5) **accessibilité** : où on peut voir ton histoire.

SYNOPSIS (question communautaire ou fédérale + solution)

NARRATION

IMAGE

MUSIQUE



NARRATION

IMAGE

MUSIQUE

NARRATION

IMAGE

MUSIQUE

NARRATION

IMAGE

MUSIQUE



Feuille d'activité sur la composition et le cadrage de photos

Chaque groupe doit utiliser un dé pour cette activité.

La première personne agit à titre de « réalisateur », lance le dé, et inscrit le chiffre du dé dans la première colonne sous le titre « BRAS ».

La même personne lance le dé de nouveau et inscrit le chiffre du dé dans la deuxième colonne sous le titre « JAMBES ».

Elle lance le dé une troisième fois et inscrit le chiffre du dé dans la troisième colonne sous le titre « TÊTES ».

Le réalisateur demande ensuite au reste du groupe de se placer selon la configuration voulue afin que leur photo contienne le nombre exact de chaque partie du corps dans le cadre de la photo.

Éléments photographiques à considérer :

ANGLE – La plupart des gens prennent des photos alors qu'ils sont debout, à la hauteur des yeux. Prends ta photo d'un niveau plus créatif en te tenant sur une surface élevée pour une photo à « angle haut » ou couché sur le dos pour prendre la photo selon un « angle bas ».

DISTANCE du sujet – Essaie différentes distances de ton sujet. Le visage de quelqu'un est souvent l'élément le plus intéressant alors évite les plans d'ensemble si tu prends le portrait de quelqu'un.

	NOMBRE DE BRAS	NOMBRE DE JAMBES	NOMBRE DE TÊTES
ÉLÈVE 1			
ÉLÈVE 2			
ÉLÈVE 3			
ÉLÈVE 4			



Prises de vue

La télévision est un amalgame de centaines, voire de milliers d'images qu'on appelle des prises de vue et qui nécessitent une planification méticuleuse. On utilise différentes formes de prises de vue pour rendre le produit télévisuel plus intéressant.

Distance de la caméra

Pour déterminer la distance entre la caméra et son sujet, on a recours à trois types de prises de vue. Un **très gros plan** montre un détail spécifique, par exemple une partie du visage d'une personne ou un seul objet (parfois appelé *détail* ou *insert* puisque le plan est souvent intégré après le tournage). Le **gros plan** met l'accent sur une partie seulement du sujet et, habituellement, en souligne minutieusement les détails. Par exemple, on parle de gros plan lorsqu'on filme le visage d'une personne ou les pattes du chien déambulant sur le trottoir, une main sonnant à la porte ou une branche d'arbre. Lorsqu'on filme une personne à mi-corps (de la taille à la tête, par exemple), ou encore la partie arrière d'une voiture, on parle alors de **plan moyen**. Un **plan à deux** est un plan où figurent deux personnes. Il s'agit généralement d'un plan moyen ou d'une combinaison d'un plan moyen et d'un plan rapproché. Enfin, un **plan large** nous montre le sujet en entier : la personne de la tête aux pieds ou la voiture dans son ensemble. Dans chacun de ces plans, nous pouvons montrer un seul ou plusieurs sujets à la fois.

Ces trois types de plans sont employés à des fins bien précises. Au début d'une scène, un **plan de situation** permet au spectateur de savoir où il se trouve : par exemple, un plan général nous montre une voiture qui se dirige droit vers une affiche annonçant, en gros plan, un hôtel ou un restaurant. Lorsqu'on veut montrer l'impact que peuvent avoir les paroles ou les actions d'une personne sur une autre, on utilise le **plan de réaction**.

En règle générale, la télévision est un média utilisant les gros plans : l'image ainsi traitée s'avère plus attrayante car elle sera visionnée sur petit écran. Toutefois, on peut employer différents plans pour apporter de la variété et fournir une information visant à faire avancer notre histoire.

Angle de prises de vue

Variété et information sont aussi obtenues en modifiant l'angle des prises de vue. Dans un **plan en plongée**, la caméra se trouve au-dessus des yeux du sujet et le regarde de haut en bas ; le sujet paraît alors insignifiant, faible, impuissant ou petit selon l'importance de l'angle choisi. Dans un **plan à hauteur des yeux**, la caméra laisse une impression de neutralité. Mais dans un **plan en contre-plongée**, on braque la caméra sur le sujet pour le montrer de bas en haut ; selon l'importance de l'angle choisi, le sujet semble important, puissant ou dominateur. Habituellement, la caméra regarde le sujet, mais il arrive parfois que la caméra nous montre ce que le sujet voit. C'est ce qu'on appelle un **champ contrechamp**.



Mouvements de caméra

Une autre façon d'apporter de la variété aux produits télévisuels consiste à recourir aux mouvements de caméra. Lorsqu'on change la position de la caméra en la bougeant vers la gauche ou vers la droite, on parle alors de **déplacement horizontal**. Mais si la caméra se déplace vers l'avant ou vers l'arrière, il s'agit alors de **mouvements latéraux**. Lorsque la caméra reste dans la même position tout en pivotant vers la droite ou la gauche, on prend alors une **prise de vue panoramique** ; toutefois, si ce mouvement est dirigé vers le bas ou le haut, on parle alors d'une **prise de vue panoramique verticale**. Et même lorsque la caméra demeure fixe, on peut donner l'impression de s'approcher ou de s'éloigner du sujet ; il suffit de munir l'objectif d'une bague spéciale ou d'un levier pour obtenir un **zoom avant ou arrière**.

Tous ces mouvements de caméra sont fort utiles, mais il ne faut pas en abuser car ils perdront l'effet recherché. En fait, chaque mouvement de caméra doit être soigneusement planifié et répété pour qu'il se fasse en douceur et coule avec l'action.



Conseils sur la production

Pré-production

Plan - Commencez par une ébauche

On peut créer une podcast vidéo en utilisant diverses approches. Mais souvenez-vous que *le papier est plus économique que la bande vidéo*. En prenant soin de bien planifier votre projet, vous épargnerez et vous obtiendrez les résultats recherchés tout en évitant les problèmes et les pertes de temps.

Posez-vous d'abord certaines questions fondamentales :

- Quel est le message de fond que je désire transmettre ?
- S'agit-il d'une fiction ou d'une non-fiction ?
- Quel est le style (réaliste, stylisé, abstrait), le ton (sérieux, léger, ironique) et le genre (drame, documentaire, docudrame, documentaire rigolo, comédie - parodie, satire ou farce) qui contribueront à transmettre efficacement mon message au public ?
- Quels éléments visuels et techniques - par exemple, la bande sonore et les prises de vue - serviront mon propos et feront passer mon message ?
- Quels sont les autres éléments pouvant influencer mon propos - par exemple les lieux de tournage, les conseillers et le choix de certains accessoires ? Il peut être fort utile de planifier vos idées en tenant compte de ces divers éléments.

Entrevues

Si vous rédigez des questions pour une entrevue, ces dernières doivent :

- Ouvrir le dialogue par une réponse élaborée ; éviter un simple « oui » ou « non »
- Mener vers un échange ou une discussion
- Fournir de l'information
- Créer une controverse
- Calmer ou stopper la controverse
- Inciter le public à poser des questions

Assurez-vous d'avoir lancé une invitation officielle à toutes les personnes interviewées et d'avoir vérifié leurs domaines d'expertise.

Scénario

Vous avez précisé le contenu de votre message de fond ainsi que les éléments visuels qui viendront appuyer votre propos ? Il est temps de mettre vos idées sur papier. Il s'agit en fait d'écrire votre scénario, qui devient le canevas de votre podcast vidéo. Votre scénario doit spécifier l'ordre séquentiel des images et des sons (dialogues, sons, musiques) de votre vidéo.



Story-board

Votre scénario est terminé ? Vous pouvez maintenant créer votre story-board. Peu importe que vous sachiez dessiner ou non. De grands cinéastes - et ils sont nombreux - ne font que tracer de simples esquisses. Le story-board joue un rôle important à bien des égards :

- Il vous aide à bien cerner les images que vous désirez tourner. Ce processus vous permet de vous concentrer sur chaque séquence, de préciser le genre de prises de vue, les angles et les mouvements de la caméra. Veuillez consulter notre guide pratique ou visitez le http://www.repaire.net/faqs_base_de_connaissance/faq_prise_de_vue/le_guide_du_tournage_partie_1_20030928296.html.
- Le story-board est un précieux outil de communication. Il vous permet de montrer aux autres (surtout à vos collaborateurs) la manière exacte dont vous désirez raconter votre histoire. Les mots prêtent parfois à confusion car ils n'ont pas la même signification pour tout le monde ; il est souvent plus facile de vous faire comprendre en employant le langage visuel, les images.
- Le story-board vous permet de choisir facilement l'ordre séquentiel des étapes du tournage. Revoyez-le et notez les prises de vue qui se ressemblent et qui peuvent être faites en gardant la même position, à la caméra. Par exemple, si vos prises 4, 9 et 15 se résument toutes à un gros plan de votre personnage assis dans le même décor, vous pourriez tourner les trois prises à la suite l'une de l'autre.

Liste des prises de vue

Une liste des prises de vue indique l'ordre séquentiel de votre tournage. Assurez-vous de rassembler les prises qui se font dans un même lieu ou qui se ressemblent.

Il peut être utile de vous fabriquer d'autres listes séquentielles, par exemple pour vos enregistrements sonores, vos accessoires, vos costumes et votre matériel.

Plan - Il est temps de le finaliser

Voici quelques conseils à suivre avant de passer à l'étape de la production :

- Lorsque vous choisissez vos lieux de tournage :
 - Assurez-vous d'avoir l'autorisation de tourner en ces lieux. Si vous tournez dans votre école, vous devez obtenir l'autorisation de votre enseignant ou directeur d'école. Si vous tournez dans un commerce ou une résidence, vous devez demander l'autorisation au propriétaire. Si vous tournez dans un parc ou un lieu public, vous devrez peut-être obtenir un permis pour filmer ; si c'est le cas, demandez l'aide de votre enseignant.
 - Si vous tournez à l'intérieur, prenez note de l'accessibilité du lieu, de son emplacement et du nombre de prises électriques qu'on y trouve.
 - Notez vos observations sur la lumière et les sons qu'on retrouve sur les lieux du tournage. Avez-vous remarqué certains éléments (bruits provenant d'une cascade d'eau, de la circulation routière ou d'un ventilateur de plafond) pouvant causer une distorsion sonore lors de l'enregistrement ? Avez-vous besoin de réflecteurs pour ajouter à l'éclairage des lieux ?
- Si vous devez tourner à l'extérieur, vérifiez les prévisions météorologiques au moins trois ou quatre jours à l'avance. Vous aurez peut-être à modifier vos jours de tournage en raison de la météo.



- Évitez d'intégrer toute scène de conflit exprimé par des gestes physiques, de la violence ou des armes. Si vous désirez filmer une scène de crise (dispute verbale, détresse émotionnelle ou blessures de théâtre) dans un lieu public, prenez toutes les précautions nécessaires : avisez les autorités des lieux, demandez des permis spéciaux, soyez accompagnés par des professionnels qualifiés et affichez des avis écrits dans ce lieu afin d'en informer le public. Prenez soin de demander l'aide de votre enseignant si vous prévoyez de tourner ce genre de scènes.
- Ayez soin d'aviser vos assistants à l'avance afin de leur indiquer le jour, l'heure et le lieu de chaque tournage. Dites-leur à l'avance quel sera leur rôle précis ou informez-les de tout détail utile.
- Assurez-vous de dire aux figurants (toute personne qui apparaîtra à l'écran) de ne pas porter de vêtements griffés ou avec logos visibles car ce sont des produits comportant des droits d'auteur.
- Relisez le guide d'utilisation de votre caméra vidéo. Prenez soin de bien connaître toutes les fonctions que vous utiliserez pendant le tournage. Exercez-vous à tourner avant le jour J. Apportez votre guide d'utilisation dans vos bagages pendant le tournage ; si un problème survient, vous serez en mesure de le régler.
- Gardez toujours à portée de la main vos notes de pré-production, elles vous aideront à maintenir le cap pendant le tournage.

Production

Caméra

Voici quelques conseils pratiques concernant le maniement de la caméra vidéo **or phone camera** :

- Tenez un registre de toutes les prises de vue. Notez le numéro de la prise, la durée et votre appréciation du moment (bon, passable, mauvais). Vous gagnerez ainsi beaucoup de temps au montage.
- Filmez votre sujet en gros plan. Votre vidéo sera diffusée en ligne et vue sur petit écran. Le spectateur aurait du mal à distinguer des images tournées à distance. Le gros plan crée un climat d'intimité et souligne l'importance du moment ; de plus, l'enregistrement sonore sera plus facile si vous utilisez le microphone intégré, ce dernier ne pouvant enregistrer que les sons émis dans l'environnement immédiat de la caméra.
- Pour chaque prise de vue, enregistrez une version un peu plus longue que nécessaire. Au montage, vous pouvez toujours couper des éléments mais jamais en ajouter. Attention, certaines caméras vidéo ont la particularité de rembobiner une partie de la bande enregistrée dès que vous cessez de tourner - vous perdez ainsi une partie de votre enregistrement.
- Si votre personnage se retrouve hors champ en se déplaçant, continuez à tourner jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement du cadre.
- Prenez des prises de vue supplémentaires pour vos plans de coupe. Au montage, elles vous seront utiles lorsque vous aurez besoin d'images à intégrer entre deux séquences qui se marient difficilement. Vous pouvez tourner en gros plan une personne, des accessoires ou même le mouvement d'une main. Si vous devez illustrer un lieu dans votre récit, vous pouvez filmer ce lieu - intérieur ou extérieur - afin de le montrer au spectateur.

Éclairage

Un bon éclairage peut donner une allure professionnelle à votre vidéo. Voici quelques conseils pratiques :

Tourner avec une lumière naturelle



- Lorsque vous devez juger de la qualité de l'éclairage, fiez-vous à l'écran vidéo plutôt qu'à vos yeux car ils s'ajustent automatiquement à la lumière ambiante contrairement à l'objectif. C'est pourquoi une journée très ensoleillée nous renvoie une image claire et brillante qui se révèle en surexposition et délavée sur écran. Le meilleur moment pour filmer ? À toute heure, sauf sous le soleil de midi quand il est à son zénith.
- Lorsque vous tournez à l'intérieur, évitez si possible de filmer près d'une fenêtre – et surtout de placer votre sujet devant une fenêtre. Sinon, l'image du sujet sera quasi invisible en raison de la lumière éblouissante qui traverse la fenêtre. Il vous faudra sans doute couvrir la fenêtre et utiliser un éclairage artificiel.

Filmer avec une lumière artificielle

- On appelle *éclairage principal* la lumière utilisée pour éclairer le sujet. Il s'agit habituellement de la lumière la plus intense sur le plateau ; on la place à un angle de 45 degrés du sujet et de la caméra.
- On appelle *éclairage d'appoint* la lumière secondaire utilisée pour atténuer les ombres créées par l'éclairage principal. On la place du côté opposé à la caméra et à la lumière principale.
- On appelle *éclairage de fond* la lumière dirigée sur le sujet mais par derrière. Elle permet de faire ressortir la forme du sujet en arrière-plan.

Bande sonore

Le son joue un rôle capital. Le spectateur se montre souvent indulgent devant la piètre qualité d'une vidéo mais réagit mal lorsque le son laisse à désirer. Voici des conseils pratiques pour tirer le meilleur parti de votre bande sonore et de votre montage :

- Si le son est trop fort, distordu ou brisé, votre sujet est trop près du micro intégré. Si vous utilisez un micro indépendant, le niveau sonore est trop élevé.
- Si votre sujet est trop éloigné, vous obtiendrez un son trop faible ou se mêlant aux bruits ambiants. Si la prise du son est faite trop près ou trop loin du sujet, elle sera inutilisable au montage.
- Dans chaque lieu de tournage, enregistrez les bruits ambiants (bruits de fond). Assurez-vous d'enregistrer au moins deux minutes de sons ambiants sans paroles. Ces bandes sonores vous seront utiles, au montage, pour intégrer des passages sonores qui ajouteront au réalisme des scènes tournées dans ces lieux.

Post-production

Connecte-toi à l'outil *Ma voix est plus forte que la haine* à l'adresse <https://myvoice-app.mediasmarts.ca/fr/login>. La première fois que tu visites le site, tu devras créer un compte : clique sur « Non enregistré? » et saisis ton adresse de courriel. Clique ensuite sur le lien dans le courriel qui te sera envoyé.

Rends-toi à la section *Partage* et choisis le créateur de vidéos. Pour chaque segment de ta vidéo, tu peux soit enregistrer ta narration à l'aide de l'outil ou télécharger une narration que tu as enregistrée à l'avance. Choisis ensuite une image pour chaque segment, selon le plan que tu as établi dans le scénario à deux colonnes. Cet outil comprend une bibliothèque d'images et de musique, mais tu peux aussi télécharger de la musique ou des images qui relèvent du domaine public (personne ne les possède) ou qui ont été publiées en vertu de licences Creative Commons qui permettent leur réutilisation.



Formulaire de consentement parent / tuteur

Ce formulaire doit être dûment rempli et **signé** par **tous les participants** de la podcast vidéo, y compris ceux figurant ou apparaissant dans le générique (pour tout participant âgé de moins de 18 ans, le formulaire devra être **signé** par un parent ou tuteur).

Ce formulaire doit être retourné à l'école, dûment signé, avant le début du tournage de la podcast vidéo. Veuillez soumettre **un formulaire par participant**.

Nom de l'école: _____

Prénom: _____ Nom: _____ Age: _____

Adresse résidentielle: _____ App.: _____

Ville: _____ Province: _____ Code postal: _____

Téléphone (résidence): () _____ Courriel: _____

Par les présentes, j'autorise/nous autorisons _____ (ci-nommée l'école)

(SVP ne cocher qu'une seule réponse. **Les participants de moins de 18 ans doivent faire signer ce formulaire par leur parent ou tuteur.**)

À utiliser une photo ou un enregistrement représentant mon enfant ou l'enfant sous ma tutelle et de les reproduire sur film, vidéo ou bande sonore.

À utiliser une photo ou un enregistrement me représentant et de les reproduire sur film, vidéo ou bande sonore. J'ai 18 ans ou plus.

En accordant ces droits, je/nous comprenons que je/nous dégageons l'école et ses employé(e)s de toute responsabilité vis-à-vis toutes poursuites, motifs de poursuites, réclamations ou demandes éventuelles, sauf celles découlant de négligence de la part de l'école ou de ses employé(e)s.

Signature du participant (si âgé de 18 ans et plus): _____

Signature du parent/tuteur (si âgé de moins de 18 ans): _____



Rubrique sur l'histoire numérique

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utiliser » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p><i>Mobilisation communautaire</i></p> <p>Utiliser les médias numériques pour faire partie d'une communauté</p> <p>Faire preuve de leadership comme cybercitoyen</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Communiquer des renseignements et des idées efficacement à de multiples publics au moyen d'une variété de médias et de formats</p> <p>Télécharger et accéder à différents types de renseignements à partir d'Internet</p> <p>Participer à la société par une participation en ligne aux actions démocratiques (p. ex. lobbying, pétitions, parlement)</p> <p>Situer, organiser, analyser, évaluer, résumer et utiliser de façon éthique les renseignements d'une variété de sources et de médias</p> <p>Faire preuve de leadership comme cybercitoyen</p> <p>Utiliser les médias numériques pour faire partie d'une communauté</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p><i>Mobilisation communautaire</i></p> <p>Comprendre comment la signification est produite par l'intermédiaire du multimédia (texte, images, audio, vidéo) et comment la culture est produite par l'intermédiaire d'Internet et des médias sociaux en particulier</p> <p>Montrer une connaissance du discours sur les questions et les occasions relativement aux nouveaux médias</p> <p>Comprendre le contexte élargi des outils numériques dans une « ère numérique » caractérisée par la mondialisation et les réseaux</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Sélectionner et utiliser des applications de façon efficace et productive (p. ex. choisir les technologies les plus appropriées selon la tâche)</p> <p>Comprendre le potentiel des appareils numériques et des ressources pour ses devoirs scolaires</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
Comprendre (continuer)	<p>Comprendre les différents contextes et buts de l'édition d'images numériques</p> <p>Comprendre comment la signification est produite par l'intermédiaire du multimédia (texte, images, audio, vidéo) et comment la culture est produite par l'intermédiaire d'Internet et des médias sociaux en particulier</p> <p>Comprendre les dimensions juridiques et éthiques du respect des œuvres créatives</p> <p>Comprendre les formes et les techniques du média et du genre</p> <p>Le sujet choisi, la question et la solution sont clairs.</p> <p>Le produit présente une perspective d'un sujet et d'une opinion.</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Mobiliser</p> <p>La compétence <i>Mobiliser</i> est la capacité de créer et d'utiliser des outils numériques et d'autres médias pour s'exprimer et participer à des communautés en ligne et hors ligne. La capacité d'utiliser les médias numériques permet aux Canadiens de contribuer activement à la société numérique.</p>	<p><i>Mobilisation communautaire</i></p> <p>Faire des contributions significatives au domaine public de connaissances (p. ex. wikis, forums publics, critiques)</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Contribuer aux équipes de projet pour produire des œuvres originales ou résoudre les problèmes</p> <p>Interagir, collaborer, cocréer du contenu et publier avec des pairs, des experts et d'autres personnes employant une variété d'environnements et de médias numériques</p> <p>Remixer différents contenus numériques existants pour en faire quelque chose de nouveau</p> <p>Appliquer efficacement les formes et les techniques du média et du genre</p> <p>Les photographies ou la vidéo ont été prises avec soin et s'appliquent au sujet visé.</p> <p>Les composantes visuelles complètent la piste audio.</p> <p>La narration a été enregistrée clairement.</p> <p>La musique choisie était appropriée pour le sujet et l'atmosphère.</p> <p>Le texte, s'il y a lieu, a été intégré efficacement.</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>