

PLAN DE LEÇON

ENSEIGNER LES MÉDIAS : APPRENDRE AVEC LES MÉDIAS

Cette leçon fait partie d'[*Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes.*](#)



ANNÉES SCOLAIRE : 2^e à 6^e années

A PROPOS DE L'AUTEUR: Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves découvriront que les médias sont une source d'information et que cette information est présentée à partir d'un point de vue en particulier.

Résultats d'apprentissage

Grandes idées et concepts clés – Les élèves comprendront que :

- les médias sont des constructions :
 - les créateurs de médias font des choix particuliers pour atteindre des objectifs précis;
- les médias ont des implications sociales et politiques :
 - la façon dont les médias présentent la réalité affecte notre perception du monde;
- chaque média a une forme artistique unique :
 - les codes et les conventions de genres influencent le public des créateurs;
 - les créateurs de médias attirent et orientent l'attention du public à l'aide de techniques précises.

Questions clés

- Comment les médias nous apprennent-ils à connaître le monde?
- Comment apprenons-nous différemment selon les médias et les genres?
- Quels différents objectifs les créateurs de médias tentent-ils d'atteindre?

- Comment les créateurs de médias attirent-ils et orientent-ils notre attention?
- Comment les objectifs et les choix des créateurs de médias influencent-ils ce que nous apprenons des médias?

Compétences essentielles – Les élèves apprendront :

- à lire les médias : les genres médiatiques courants, et les techniques médiatiques pour attirer et orienter l'attention du public;
- à créer et à remixer : les techniques de bases de la production de vidéos;
- ce qu'est la représentation des médias : les effets du genre et de l'objectif sur la précision avec laquelle une œuvre reflète la réalité;
- le vocabulaire clé : le genre, le documentaire, la vidéo éducative, la télé-réalité, la vidéo explicative, le long métrage, le film d'action.

Exercices – Les élèves seront capables :

- de donner des exemples de différents genres;
- d'évaluer le réalisme des différents genres;
- de déterminer les différents moyens utilisés par les créateurs de médias pour attirer l'attention, d'émettre des hypothèses quant aux raisons de leurs choix, et d'analyser leurs impacts;
- de créer une œuvre médiatique qui démontre leur connaissance des codes et des conventions médiatiques. (*Activité facultative*)

Préparation et matériel

Préparez la projection des clips vidéo [Comment allumer un feu de camp](#), [Tom Hanks fait du feu](#), [Hadzabe Tribe](#) (afficher les sous-titres en français) et [Survivor Québec](#).

Préparez la distribution des documents *Fiction ou réalité?* et *Modèle de scénarimage*.

Facultatif : Préparez la projection des vidéos [Boogie Doodle](#) et [Tripping the Rideau Canal](#).

Procédure

COMMENT APPRENONS-NOUS?

Commencez par demander aux élèves ce qu'il faut faire pour créer un bon avion en papier.

Laissez-les discuter pendant une minute sans formuler de commentaires. Si vos élèves n'ont pas beaucoup d'expérience dans la création d'avions en papier, vous pouvez essayer une autre activité, comme créer des boules de neige ou des attrape-cœur, jouer à la marelle ou sauter à la corde.

Demandez maintenant aux élèves de quelle façon ils pourraient apprendre à créer un bon avion en papier (ou l'activité de rechange que vous avez choisie).

Laissez-les en discuter pendant quelques minutes et inscrivez les réponses au tableau. Les méthodes d'apprentissage suivantes sont susceptibles d'être mentionnées :

- apprendre auprès de quelqu'un (enseignant, parent, tuteur, camarade de classe) qui nous montre comment faire;
- regarder une autre personne faire;
- se débrouiller seul et s'exercer pour devenir meilleur.

COMMENT APPRENONS-NOUS PAR LES MÉDIAS?

Demandez maintenant aux élèves de nommer des choses qu'ils aiment faire avec les médias (émissions de télévision, films, jeux, livres, etc.).

Lorsqu'ils ont énuméré quelques exemples, demandez-leur s'il est possible d'apprendre grâce aux médias.

S'ils ont besoin d'être guidés, demandez-leur s'ils ont déjà regardé une vidéo sur YouTube ou TikTok pour apprendre quelque chose, ou encore une émission de télévision qui leur ont appris quelque chose, ou encore si un autre enseignant leur a déjà montré une vidéo éducative.

Discutez des questions suivantes. En quoi l'apprentissage à partir des médias ressemble-t-il aux autres types d'apprentissage dont vous avez discuté précédemment? En quoi est-il différent? Existe-t-il une différence entre le moment où vous utilisez les médias pour apprendre par vous-

même et celui où quelqu'un les utilise pour vous enseigner (comme un parent, un tuteur ou un enseignant qui vous lit un livre ou vous montre une vidéo et en parle avec vous)?

Écrivez les mots suivants au tableau et demandez aux élèves s'ils en connaissent le sens :

- documentaire;
- vidéo éducative;
- téléréalité;
- vidéo explicative;
- long métrage;
- film d'action.

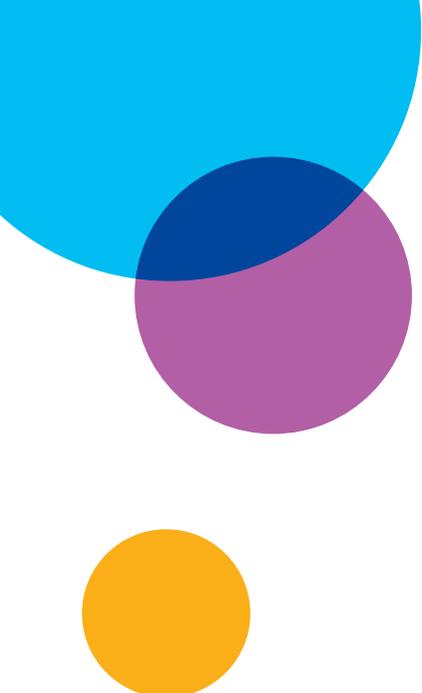
Assurez-vous que les élèves comprennent ces définitions de base.

- *Documentaire* : Œuvre médiatique qui tente de représenter quelque chose dans le monde réel aussi fidèlement que possible.
- *Vidéo éducative* : Œuvre médiatique qui tente d'enseigner une chose précise à son public.
- *Téléréalité* : Œuvre médiatique qui utilise des images de personnes réelles pour divertir son public.
- *Vidéo explicative* : Œuvre médiatique qui montre comment faire une chose en particulier.
- *Long métrage* : Vidéo de longue durée qui ne prétend pas représenter le monde réel et qui tente de divertir son public.
- *Film d'action* : Long métrage dont l'histoire met en scène des personnages héroïques qui résolvent des problèmes par des exploits physiques, y compris la violence.

Encouragez les élèves à donner des exemples de chaque catégorie à partir de médias qu'eux-mêmes ou leur famille apprécient.

FICTION OU RÉALITÉ

Projetez ou distribuez le document *Fiction ou réalité* et expliquez qu'il nous est impossible de déterminer si une œuvre est entièrement réelle ou entièrement fausse. Pour le démontrer, demandez aux élèves d'imaginer des œuvres médiatiques qui seraient le plus à gauche ou à droite possible : une œuvre médiatique peut-elle être parfaitement réelle et exacte? Peut-elle être totalement irréaliste?



Comme exemple d'œuvre presque totalement irréaliste, vous pourriez discuter (et, si possible, montrer) le film *Boogie Doodle*, que le dessinateur Norman McLaren a réalisé en dessinant directement sur la pellicule. Bien qu'il soit presque totalement abstrait, il contient des formes (comme un cœur et des lignes qui ressemblent à des cordes de contrebasse) qui ont une signification pour nous et nous ne pouvons pas nous empêcher de penser que les formes sur l'écran ont une certaine relation les unes avec les autres.

Pour un exemple à l'opposé du spectre, vous pouvez parler aux élèves de *Tripping the Rideau Canal*, un documentaire canadien de trois heures qui montre une prise de vue continue d'un bateau voyageant le long du canal Rideau en Ontario. Même dans ce cas, nous ne voyons que ce que le réalisateur veut nous montrer (le canal) pendant la période spécifique au cours de laquelle il a filmé. En d'autres termes, *aucune œuvre médiatique ne peut jamais être totalement réelle ou exacte puisqu'elle est toujours encadrée par les choix de ses auteurs.*

Maintenant que vous avez établi que la « réalité » et la « fiction » (ou « fiction et non-fiction » si vos élèves connaissent déjà ces termes) sont relatives, demandez aux élèves où ils placeraient les types de médias que vous avez définis plus tôt. (Vous pouvez leur demander de le faire individuellement ou en équipes de deux, en utilisant le document *Fiction ou réalité* ou en faisant une activité avec l'ensemble de la classe.)

Invitez les élèves à réfléchir en leur demandant d'examiner à la fois le *contenu* et l'*objectif* d'une œuvre médiatique.

- Dans quelle mesure une émission éducative présentant des marionnettes (comme *Sesame Street*) ou animée est-elle « réelle »?
- Les documentaires et la télé-réalité sont tous deux réalisés à partir de vidéos non scénarisées, mais les documentaires sont conçus pour *informer* alors que la télé-réalité est conçue pour *divertir*. Comment cet objectif affecte-t-il la place que nous lui accordons sur le spectre? Comment affecte-t-il la confiance que nous pouvons lui accorder en tant que source d'information?
- Où placeriez-vous un long métrage « basé sur une histoire vraie » ou un événement historique? Quels éléments spécifiques de ce film influenceraient la place que vous lui accorderiez?

- Bien que les documentaires n'incluent généralement que des choses qui se sont réellement produites, les personnes qui les réalisent choisissent soigneusement ce qu'elles veulent y inclure. En fait, un documentaire de 2 heures est généralement montré à partir de 400 heures d'images. Ce fait change-t-il la place que vous accorderiez à un documentaire?

FAIRE DU FEU

Dites maintenant aux élèves qu'ils vont regarder la même activité, c'est-à-dire faire du feu, dans quatre types de médias différents.

Demandez aux élèves de regarder les extraits de films suivants:

- [*Comment allumer un feu de camp*](#),
- [*Tom Hanks fait du feu*](#),
- [*Hadzabe Tribe*](#) (afficher les sous-titres en français) et
- [*Survivor Québec*](#)

Après chaque extrait, demandez aux élèves de répondre aux questions suivantes.

- De quel type de média s'agit-il? (*Vidéo explicative, long métrage, documentaire et télé-réalité, respectivement*)
- Quels éléments vous ont sauté aux yeux en regardant l'extrait? Quels sons et images étaient les plus mémorables ou intéressants? Comment la musique est-elle utilisée (le cas échéant)?
- Qu'est-ce qui a rendu ces éléments intéressants? Qu'ont fait les créateurs de ce média pour attirer et orienter votre attention?
- Pensez-vous que cette œuvre médiatique a été créée principalement pour informer ou divertir? Quels éléments vous permettent de le déterminer?
- Dans quelle mesure l'action de faire du feu est-elle précise ou réaliste?
- Dans quelle mesure pensez-vous que cette œuvre vous serait *utile* pour apprendre à faire du feu?

Si nous n'apprenons rien d'utile d'une œuvre médiatique qui n'est pas exacte, l'exactitude ne signifie pas nécessairement que nous pouvons apprendre quelque chose d'utile. Par exemple, le document a été réalisé dans le but de vous faire connaître le peuple des Hadza, et non de faire du feu.

Une fois que les élèves ont regardé tous les extraits, posez-leur les questions suivantes.

- Quels *choix* les créateurs de chaque œuvre médiatique ont-ils faits qui étaient différents des autres? (*Invitez les élèves à réfléchir à des éléments comme la distance de la caméra et les angles, la longueur et le rythme des plans, l'utilisation du son ou de la musique ou la distribution d'« acteurs ».*)
- En quoi ces choix ont-ils contribué à rendre l'œuvre divertissante ou éducative?

ACTIVITÉ FACULTATIVE POUR LES ÉLÈVES PLUS ÂGÉS

Demandez aux élèves de créer une *vidéo explicative* qui démontre comment fabriquer un avion en papier. (Vous pouvez choisir de faire cette activité avec toute la classe ou de séparer les élèves en petits groupes. Comme pour la discussion au début de la leçon, vous pouvez remplacer cette activité par une autre que les élèves connaissent mieux.)

Distribuez le document *Modèle de scénarimage* et demandez aux élèves de prévoir environ six plans pour leur vidéo. Les sons (narration, musique, effets sonores, etc.) doivent être notés sous chaque plan. Rappelez aux élèves les différentes façons dont les créateurs des différents extraits ont attiré et orienté l'attention du spectateur sur différents éléments et encouragez-les à réfléchir attentivement aux choix qui seront les plus *utiles* pour enseigner au spectateur comment fabriquer un avion en papier.

Si possible, demandez aux élèves de filmer leur vidéo à l'aide d'un téléphone intelligent ou d'une caméra vidéo. (Il sera probablement plus facile de filmer chaque plan à la suite l'un de l'autre plutôt que de les monter ensemble.)

Une fois que les élèves ont réalisé leur scénarimage ou vidéo, demandez-leur de réfléchir aux choix qu'ils ont faits pour rendre la vidéo *utile* et *éducative*. Quels choix différents auraient-ils pu faire s'ils réalisaient un long métrage ou un documentaire sur un champion de la création d'avions en papier?

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

ENSEIGNER LES MÉDIAS : APPRENDRE AVEC LES MÉDIAS



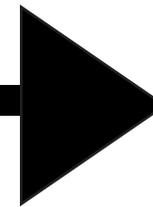
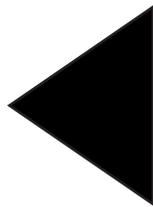
FICTION OU RÉALITÉ?

.....

LE PLUS IRRÉALISTE

LE PLUS RÉALISTE

FICTION



RÉALITÉ

ENSEIGNER LES MÉDIAS : APPRENDRE AVEC LES MÉDIAS



Modèle de scénarimage

.....

