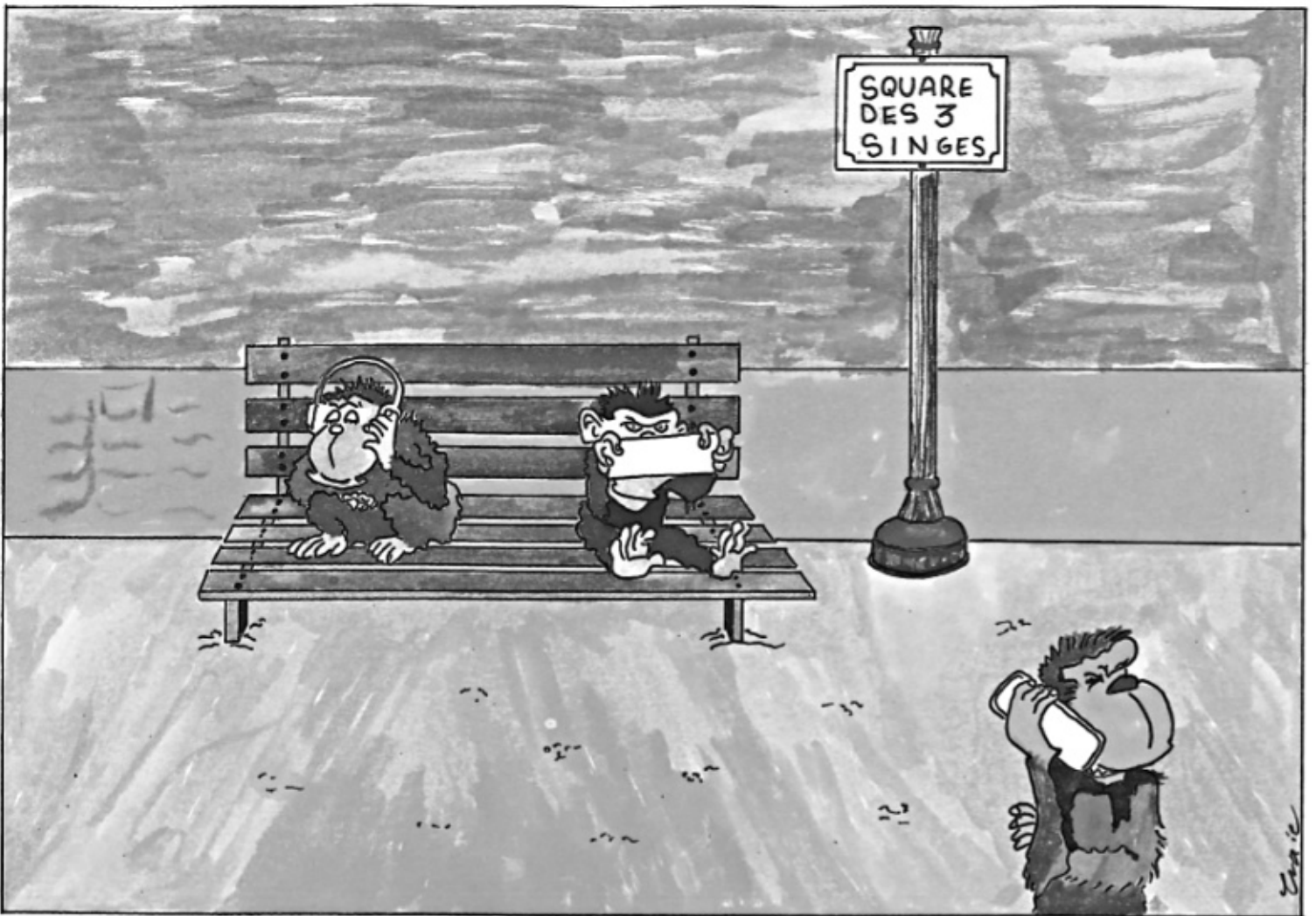


# Anim' Acteurrice

**CĒMĒÁ**  
L'INFORMATION  
PAYS DE LA LOIRE

## Dossier Éducation aux médias



Édito.....	page 2	L'intérêt du libre.....	page 7
Enjeux d'une éducation aux média.....	page 2	Ressources / biblio.....	page 9
Éducation aux médias, discussion à 2 voix..	page 3	Des activités.....	page 10
Une situation, quatre vécus .....	page 5	Présentation du groupe CLEEM.....	page 14
Texte colo.....	page 6	Vie asso.....	page 15



Ordinateur, téléphone portable, lecteur MP3,..., des logiciels libres ou marchands, des applications,... de la musique, des photos, des vidéos,..., bref autant de mots, de sons et d'images qui circulent dans nos vies quotidiennes, dans nos relations sociales, dans nos espaces d'engagement, et donc dans les centres de vacances et de loisirs. Comment agir avec ces outils ? Pour quoi faire ? Que produisent-ils ? Quels en sont les enjeux éducatifs ?

Ce numéro parcourt et approfondit ces questions à travers des textes de fond, des récits d'expérience et des fiches d'activités. Une occasion de se questionner sur nos propres utilisations, sur ce qu'on souhaite défendre lorsqu'on parle de communication et de médias, et de découvrir le groupe CLEEM (Culture Libre et Éducation aux Médias).

Les mots n'étant pas neutres, nous avons choisi de féminiser les textes de cette publication. Le langage est bien plus qu'une addition de mots, il est un assemblage de concepts avec lesquels nous pensons le monde dans lequel nous sommes, il est un système de pensée, et il n'est pas figé. Cette petite phrase assassine qui dit « le masculin l'emporte sur le féminin » ne se limite évidemment pas à la grammaire. Nous invitons ici chaque auteurE à féminiser son texte comme il/elle le souhaite, vous trouverez donc différentes formes de féminisation -e- , E, il/elle, ille, et peut être une écriture épiciène qui préfère contourner l'utilisation des pronoms, des noms et des adjectifs pour un style ni masculin, ni féminin. Bonne lecture.

## Prise de position de militantEs du CLEEM sur l'éducation aux médias

Les médias sont des outils aux multiples fonctions : d'échanges, d'expression et de communication, d'information, d'accès aux savoirs et de recherche d'information, de divertissement et de jeu.

Or, le rôle et l'influence des environnements médiatiques dans la vie des jeunes n'est plus à démontrer (pour les jeunes, le temps passé devant les écrans est la 2<sup>e</sup> activité après le sommeil) en ce sens qu'il participe, en concurrence directe avec l'école et la famille, à leur socialisation. Il convient donc de ne pas les sous-estimer. Les multiples usages des médias, de la part des jeunes, ont conduit à la création de représentations de la part des parents, chercheurSEs, animateurICEs, enseignantEs avec une impression de confusion entre le réel/virtuel, du rapport à la violence ou encore l'addiction aux écrans. Ces discours, trop simplistes, ne révèlent pas la complexité des usages des jeunes vis à vis des écrans.

Mais les environnements médiatiques utilisés sont aussi fortement marqués par une dimension commerciale et politique très prégnante et agressive. Noam Chomsky pose cette question

puisque pour lui, « *la fonction principale des mass media est de mobiliser le public pour qu'il soutienne les intérêts dominants des gouvernements et du secteur privé*<sup>1</sup> ».

Dès lors l'enjeu d'une éducation aux médias est posée.

L'éducation aux médias, l'accompagnement à l'utilisation, l'appropriation, la compréhension des enjeux et la critique est un enjeu essentiel, une nécessité.

Cela pose la question de notre rapport aux médias, de notre compréhension, de notre décryptage de l'information et des médias. Ceci renvoie directement à un enjeu de pouvoir puisque dans une société où l'information est si prégnante, ceci renvoie à notre accès à l'information et donc au pouvoir.

Il convient dès lors de mettre en place les conditions (des démarches, de réfléchir et de produire des ressources pédagogiques multimédias et des dispositifs pédagogiques) qui devront conduire à la maîtrise par les jeunes, d'outils et de processus en oeuvre dans l'utilisation des techniques et technologies qui leur permettent de s'exprimer, de créer, de communiquer, de s'informer, de critiquer.



L'Éducation aux Médias participe au développement et à l'intégration de nombreuses compétences et ce, dans plusieurs domaines contribuant ainsi à former des citoyenNEs autonomes, responsables, douéEs d'esprit critique.

Ainsi cette démarche s'inscrit dans un processus d'apprentissage qui aide à passer de « simple consommateurICE », « *disposant d'un temps de cerveau disponible*<sup>2</sup> », à celui d'acteurICE, d'utilisateurICE avertiE. ■

1. **Noam Chomsky**, *Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the media* (1992), écrit par Mark Achbar et Peter Wintonick

2. **Patrick Lelay** : « (...) pour qu'un message publicitaire soit perçu, il faut que le cerveau du téléspectateur soit disponible. Nos émissions ont pour vocation de le rendre disponible : c'est-à-dire de le divertir, de le détendre pour le préparer entre deux messages. Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible (...) ». Propos recueillis en 2004.

« On voulait écrire un texte de fond sur l'éducation aux médias et comme il y a plein de manières d'écrire, on a d'abord échangé autour d'un enregistreur numérique, puis retranscrit cet entretien à deux voix ». Les deux personnes qui parlent sont deux militants du champ « éducation aux médias » des CÉMEA Pays de la Loire.

### *L'éducation aux médias : une nécessité*

L : Il y a un intérêt, une nécessité à éduquer aux médias parce que nous vivons dans une société où de manière transversale nous sommes hyperconnectés. On les utilise, on les subit, on agit dessus, on fait tout un tas de choses avec différents outils, différents matériels au cours de la journée. Du coup il y a un intérêt certain à accompagner, à éduquer à ces outils, ces objets, logiques, ces pratiques/usages. Est-ce qu'il y a un intérêt à s'acheter le dernier téléphone à la mode ? Pourquoi ? Est-ce qu'il n'y a qu'un seul outil qui permette de faire partie d'un réseau social ?... Il y a une nécessité à comprendre, décrypter, analyser les processus en jeu. Une fois que tu as compris les outils que tu utilises, il s'agit de prendre un peu de recul sur tes usages. Se dire j'utilise cet outil là pour ça, mais que ce n'est peut-être pas le bon outil pour cette communication là et qu'il y en a d'autres et qu'en tant que militant d'éduc pop j'ai envie de permettre aux personnes d'avoir des clés de lecture, de les accompagner dans leurs usages.

Dans tous les cas ces outils ne sont pas une fin en soi mais bel et bien des moyens qui ne doivent pas enfermer les individus dans des pratiques diligentées par des multinationales mais doivent permettre une émancipation individuelle et collective. Et notre rôle de médiateur, d'accompagnateur, en vue d'une appropriation et du développement d'esprit critique est indispensable pour permettre aux personnes d'exprimer, de créer.

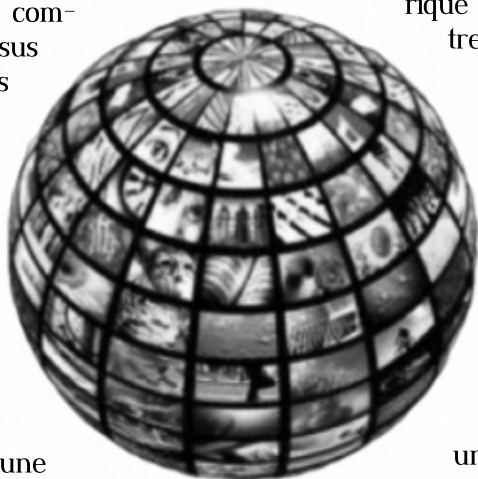
### *L'éducation aux médias : c'est partout et pour tout le monde*

L : Il existe des espaces de pratiques numériques mais la plupart du temps en lien avec des politiques du tout numérique. À l'école, sans réel accompagnement, (des ordis dans tous les classes, des tablettes dans toutes les mains ...) il y a des temps autour du B2I. De la même manière à la maison, où souvent les parents vont se sentir

en décalage et où les pratiques sont souvent mimétiques ou exclusivement consuméristes. Mes enfants ont une pratique et moi je suis perdu, décalé, trop vieux, trop vieille parce que c'est trop technique alors que ce n'est pas vrai. Il peut y avoir un intérêt à pratiquer, à réfléchir, avoir les mêmes usages en ayant réfléchi et pris un peu de distance.

T : De fait, pour moi, l'éducation aux médias et au numérique dans l'école n'est pas satisfaisante parce qu'aujourd'hui elle ne se cantonne que trop souvent dans une approche étreinée qui occulte les usages les plus prégnants chez les jeunes. On considère le numérique sous deux angles de vue qui sont restreints. Avec soit une approche autour de la prévention stricte, comme on peut nous demander d'intervenir, à laquelle on dit non. Soit une approche autour de compétences comme peut l'être le B2I, car de fait le numérique sera présent dans les futurs métiers et du coup penser l'école pour un métier futur ce qui n'est pas un biais pertinent. Soit on est dans la compétence soit dans la diabolisation, de fait on est à côté des usages des jeunes et pour moi une véritable éducation au numérique et aux médias doit aller bien au delà de ça. Dès lors quelle place pour un mouvement d'éducation sur ces aspects ?

« Une fois que tu as compris les outils que tu utilises, il s'agit de prendre un peu de recul sur tes usages »



« Soit on est dans la compétence, soit dans la diabolisation, de fait on est à côté des usages des jeunes... »

L : Et après éduquer, ce n'est pas que les jeunes, les enfants. Si on part du principe que tout le monde utilise des médias. On écoute la radio en prenant sa douche le matin ... « Pourquoi j'écoute la radio ? Est-ce que je l'écoute vraiment ? Quelle radio j'écoute ? Qu'est-ce que je retiens de ce que j'ai écouté ? »

L : Du coup c'est aussi pour moi la place des espaces de pratique, du matériel à disposition et dans quels espaces et à quels moments les personnes peuvent prendre du recul sur leurs usages. Qu'on se permette de faire des activités avec des téléphones portables, des caméras, des webcams etc. Choses qui aujourd'hui ne sont pas présentes dans les écoles ou ni d'ailleurs dans les structures de loisirs.

T : Moi ce qui me paraît être intéressant c'est que ce soit aussi dans les maisons de quartiers, structures de

loisirs qu'il y ait un projet autour du numérique et que ce soit réfléchi dans les projets éducatifs, les projets pédagogiques et de se donner des objectifs, se doter de moyens. Est ce qu'on a besoin de se faire accompagner par des personnes qui ont réfléchi à ces questions là, des besoins de formation. Pour l'instant le numérique est plutôt pensé comme un outil de communication. Je pense à la structure de loisirs qui veut communiquer avec ses jeunes, donc elle utilise les réseaux sociaux, mais il serait intéressant d'aller plus loin en pratiquant avec les jeunes, discuter de cet outil en se demandant pourquoi j'utilise ce réseau social et sur mon téléphone portable qu'est ce que ça fait et pourquoi ?

### *Une tentation : la marchandisation*

T : Le numérique permettrait aux élèves d'apprendre différemment. La question est posée. Pour moi il faut faire attention, il existe une réflexion de la part de grandes entreprises qui consisterait à proposer des packs logiciels « apprends tout » et qui permettrait presque de faire l'école à la maison. Quid des enseignants ? Quand est il de Rupert Murdoch qui dit que le logiciel permettra aux personnes de penser par elles même et que d'ici quelques années on ne verra plus que des personnes derrière des ordinateurs ? Soyons vigilants.

L : On peut être dissocier les mass médias : les gros médias internationaux, nationaux qui appartiennent à des entreprises, des médias à échelle plus humaine, localement qui peuvent être associatifs, fonctionner de manière collégiale, démocratique, participative. Et puis l'avènement du web 2.0 et bientôt 3.0 qui est plus participatif, qui permet de créer du contenu, de le publier ... il y a déjà des pratiques de ce côté là et il y a de l'intérêt à accompagner, à éduquer autour de ces usages.

### *Vers une éducation à la culture numérique ?*

T : Et moi je trouve qu'il y a un enjeu autour de la culture numérique et se dire que ce ne sont pas que des outils et qu'il existe une véritable culture (du) numérique, qui est en construction, en partie construite, en perpétuel mouvement. Ça permet de se détacher de l'outil et de s'atteler à ce vaste enjeu qu'est sa définition, son appropriation.

L : Mais quand tu parles de culture numérique c'est un truc qui engloberait une culture musicale, web, liée à de la photo, toutes ces choses là ?

T : Oui c'est un ensemble de pratiques qui ont un sens

L : on va souvent dire que les Digital Natives, les personnes nées avec le numérique, ont cette culture et cette pratique parce qu'elles sont nées avec, mais pas grand monde n'a les tenants et les aboutissants de ce qu'on peut nommer culture numérique et puis c'est pas

parce qu'on est né avec qu'on sait les utiliser, qu'on les réfléchit. Est ce que c'est un mouvement culturel comme tout un tas d'autres qui ne sont pas numériques ou est ce une lame de fond qui nous touche de manière transversale et qui nécessite une prise de recul et qu'il y a un intérêt à dégrossir ce que c'est ? Est-ce qu'on peut faire partie d'une culture numérique, avoir une réflexion dessus, sans utiliser d'outils numériques ? A priori oui. Ce n'est pas parce qu'on a ou pas telle ou telle pratique qu'on ne peut pas réfléchir dessus, c'est peut être plus compliqué.

### *Des enjeux : pratiquer, former, accompagner*

L : Il peut y avoir un intérêt à ce que des personnes s'approprient quelques médias et créent leurs médias alternatifs qu'il soient régionaux, locaux, associatifs comme ce qui est fait avec les webtv, les webdocumentaires, qui existent déjà mais qui restent très formatés. Moi je trouverais ça chouette qu'il y ait plein de petites radios, plein de petites télévisions, plein de petits magazines, reportages photos, fanzines ... qui soient imprimés sous le coude, distribués localement et que les personnes participent à la vie de la cité du coup agissent dessus et communiquent dessus.

Les espaces de loisirs, les écoles doivent prendre le relais, accompagner. Il n'y a que trop peu d'espaces où tu viens faire des activités avec un téléphone, un appareil photo, une caméra, une radio sur le temps du midi, un journal sur quelques mois ou semaines etc. Sinon les enfants sont encore trop souvent sanctionnés à tout va parce qu'ils utilisent un lecteur MP3, il a un casque sur les oreilles, elle a son téléphone en cour ... mais sans essayer de détourner ces usages là aux services d'apprentissages. ■

*« il peut y avoir un intérêt à ce que des gens s'approprient quelques médias et créent leurs médias alternatifs... »*

1. Brevet informatique et internet : instauré en 2000, le B2i atteste le niveau de maîtrise des outils multimédias et d'internet des élèves. Il comporte trois niveaux : école, collège et lycée. Il existe aussi une attestation pour les adultes.

2. R. Murdoch, Le numérique permettra l'égalité scolaire, *Le Monde*, 25 mai 2011. R. Murdoch est un homme d'affaires, actionnaire majoritaire de News Corporation, l'un des plus grands groupes médiatiques du monde.



# UNE SITUATION, QUATRE VÉCUS

BRRR, BRRR, BRRR. Le téléphone portable qui vibre dans ma poche. L'organisateur qui appelle pour dire que le séjour c'est du « *n'importe quoi* », « *les enfants dorment dans un camping sauvage* », « *l'équipe d'animation ne sait même pas où dorment les jeunes* ». Sur le camping, les jeunes bronzent au soleil, lisent des bandes dessinées, font la vaisselle. Qu'est-ce qui peut provoquer un tel décalage ?

Retour en arrière sur les messages transmis par téléphone portable :

## LES JEUNES

Le séjour se déroule en juillet, il fait plus de 30°C. Les tentes sont de véritables fournaies. Quelques jeunes décident de sortir leurs matelas et leurs couvertures pour installer un campement extérieur. Lors des premiers appels, les jeunes racontent le séjour à leurs parents et disent qu'ils dorment à la belle étoile parce qu'il fait trop chaud.

## LES PARENTS

Quelques parents comprennent ce message comme si les jeunes faisaient du camping sauvage. Ils s'appellent entre eux pour avoir des échos des autres jeunes, discutent, la tension monte. Ils décident de mandater un parent pour appeler l'organisateur et le menacer de prévenir Jeunesse et Sports.

## L'ÉQUIPE D'ANIMATION

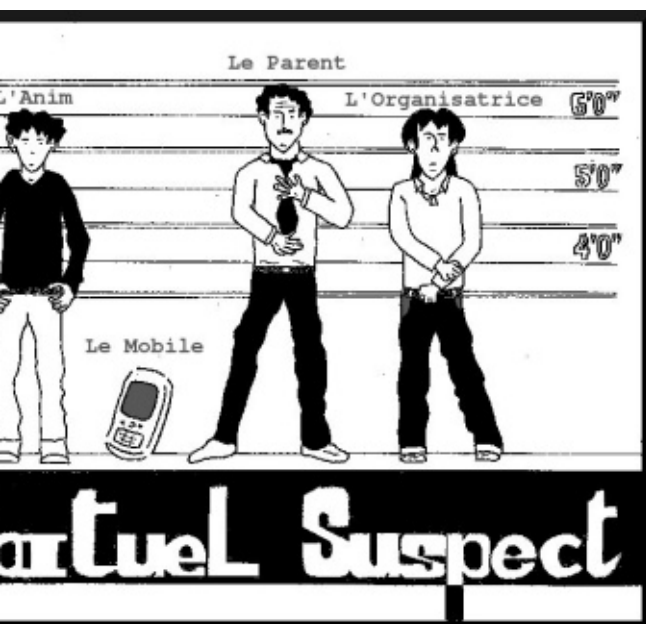
L'équipe d'animation ne comprend pas ce qu'il se passe, explique que le séjour est sur un camping et fait le lien avec le campement à la belle étoile. Nous réunissons les jeunes pour discuter de ce que les parents comprennent du séjour, de ce que les jeunes disent des premiers jours ensemble. L'organisateur rappelle les parents pour leur donner le nom du camping dans lequel les jeunes sont installés, pour les rassurer.

## L'ORGANISATEUR

L'organisateur a un parent en colère au téléphone. Le parent ne lui laisse pas la parole, le menace de faire fermer le séjour. L'organisateur tente d'expliquer que ce n'est pas possible, qu'un camping a bien été réservé et tente de rassurer le parent.

Entre un message alarmiste qui pourrait mettre en péril le séjour et le vécu sur place, la situation était totalement modifiée. La faute au téléphone portable ? Pas vraiment. Entre ce qu'on veut dire, ce qu'on dit, ce que nous comprenons du message, ce que nous retransmettons, il y a mille manières de ne pas se comprendre.

La communication est un exercice périlleux qui nécessite que l'émetteur, le récepteur et leur environnement soient suffisamment compris. Pour autant, le téléphone portable change la façon de communiquer entre les personnes. La communication devient instantanée, rapide. Ce qui se vit sur un séjour est presque communiqué en temps réel. Toutes ces informations envoyées à l'extérieur donnent lieu à des représentations qui peuvent être éloignées d'un vécu, d'une réalité. Aujourd'hui le téléphone portable est une réalité sur un séjour. Autrefois, les équipes réfléchissaient à la carte postale (la lire ou pas avant de l'envoyer, accompagner au choix de la carte et son écriture), il s'agit maintenant de pouvoir prendre en compte le téléphone portable qui permet d'appeler mais aussi de publier sur internet et les réseaux sociaux. CertainEs parlent d'interdire les téléphones portables sur les séjours pour éviter ces quiproquos, peut-être pourrions-nous réfléchir avec les jeunes à ce qu'on dit du séjour, au cadre qu'on se fixe ensemble ce qui relèverait d'une véritable éducation aux médias. ■



*On repère assez vite les dérives et abus qui peuvent arriver au sein d'un groupe par l'utilisation massive du téléphone portable, mais on peut aussi essayer d'y voir les aspects positifs et ce qu'il permet en terme de communication au sein du groupe. Voici l'exemple d'un séjour et de ses SMS.*

L'organisateur du séjour que j'ai encadré cet été interdit aux jeunes de venir en colo avec leur téléphone portable. L'équipe d'animation, consciente que cet interdit posé par courrier a peu de chances d'être suivi d'effets, fait le choix d'aborder ce point



en réunion de préparation du séjour. On part de ce que l'on craint du téléphone portable pour en baliser son utilisation sur des moments de la journée et une prise en compte de la situation dans laquelle je téléphone. Le but étant que le téléphone ne soit pas trop intrusif dans ce que l'on souhaite vivre ensemble pendant ce séjour.

C'est avec surprise que le téléphone portable va jouer un rôle central dans notre séjour et qu'il va venir soutenir la communication entre les jeunes et les anims pour aller vers plus d'autonomie des jeunes et construire une relation de confiance. Comment ça s'est passé ?

Première sortie dans la grande ville proche de notre village : on se laisse deux heures en petits groupes avec un point de rendez-vous. « Qui veut bien laisser son 06 à l'anim pour prévenir en cas de pépin ou de retard et pour qu'on puisse vous joindre ? » Des volontaires laissent leur numéro et prennent celui de l'anim.

Tout le monde est à l'heure et l'échange de numéros n'a pas été utile pour cette fois-ci.

### *Le lieu et le projet*

Le centre de vacances dans lequel nous sommes est un ancien collège et le lieu balisé dans lequel les enfants et les anims peuvent se déplacer librement est grand. Assez rapidement entre anims on se donne des infos et se rappelle le cadre horaire par téléphone.

Le choix du fonctionnement fait par l'équipe pour les repas est un repas échelonné. Les enfants et les jeunes peuvent venir manger quand ils le souhaitent, entre

12h30 et 14h. Une personne de l'équipe est chargée de vérifier que tous les enfants sont venus manger. Vers 13h30, on envoie un message à celles et ceux qu'on a pas vu, si on a leur numéro.

Ça a certes l'avantage, pratique pour l'anim, de ne pas avoir à se déplacer pour aller chercher celui ou celle qui n'est pas encore venuE manger, c'est aussi selon moi une façon de dire, d'une part, tu as le droit d'être seuleE à des moments et je ne viens pas vérifier ce que tu es en train de faire, ce qui est une marque de confiance, et d'autre part, « je me soucis de ton bien-être et nous avons remarqué ton absence au repas ».

Réponse de la jeune, ce jour-là : « j'étais partie prendre une douche, j'arrive dans 5 min ». Le téléphone portable nous sert donc à nous tenir informé et à nous rappeler le cadre horaire aussi avec les jeunes ; qui savent aussi dans l'autre sens nous rappeler qu'on n'est pas à l'heure dite de rendez-vous pour

le départ quand ils ont hâte de quitter le centre pour aller à l'endroit voulu.

*« Qui veut bien laisser son 06 à l'anim ? »*

### *Une autre façon de dire*

A partir de là, les jeunes vont utiliser le téléphone portable pour nous demander des choses pas toujours évidentes à dire à l'oral ou devant d'autres. Ainsi, un midi, je reçois un texto : « est-ce que t'aurais des serviettes hygiéniques ? ».

Réponse : « rejoins-moi à la lingerie dans 5 min ». Discret. Efficace. Petit sourire complice de la jeune qui revient enfin à l'aise et ravie que ça reste entre nous sans même qu'on en ai parlé de vive voix !

Pour une autre jeune, les textos étaient autant de bouteilles à la mer envoyées à l'équipe d'animation. En réunion d'équipe un soir, une partie des jeunes est couchée, deux anims reçoivent le même texto : « ça va pas du tout, je me sens pas bien ». Une personne parmi nous va voir ce qui se passe et prend le temps de discuter un peu. Elle n'est ni

malade, ni en danger, mais elle a besoin d'attention et le téléphone portable sera pour elle un moyen d'être en contact très régulier avec son anim référent même lors-

*« A partir de là, les jeunes vont utiliser le téléphone portable pour nous demander des choses pas toujours évidentes à dire à l'oral ou devant d'autres »*



qu'elle est en sortie ou en activité avec unE autre anim, ou le soir au moment du coucher par de nombreux échanges de textos sur son état, ses questions, ses doutes, son mal-être. Elle a trouvé là un moyen de dire, là où la communication orale ne fonctionnait pas.

TouTEs les jeunes de ce séjour n'avaient pas de téléphone portable et touTEs n'avaient pas envie ni besoin d'être en contact avec l'équipe par ce biais là, mais le téléphone portable peut être un outil au service du projet et de la communication dans le groupe. A nous, équipe d'animation, de nous en saisir. ■

## LE POURQUOI DU LIBRE, L'INTÉRÊT DU LIBRE

**L**es CEMEA Pays de la Loire participent, réfléchissent et pratiquent autour des logiciels libres depuis plusieurs années. Ce choix correspond aux valeurs portées par le libre en lien avec nos valeurs d'éducation populaire et d'éducation nouvelle.

### Définition du logiciel libre

Un logiciel est dit "libre" lorsqu'il vous permet d'étudier son fonctionnement, vous autorise à apporter des améliorations, et encourage sa diffusion par le partage des copies.

Imaginez que vous vous trouviez dans un restaurant et que vous mangiez un excellent repas. Peut-être aurez vous l'envie de le cuisiner le lendemain chez vous pour vos amiEs ?

C'est impossible, car vous n'avez pas la recette du plat. Vous pouvez toujours le manger dans le restaurant, mais même si vous connaissez le goût, vous ne savez pas comment le reproduire.

En informatique, c'est la même chose avec un logiciel. La plupart des logiciels sont distribués sans leur recette, et il est interdit d'essayer de comprendre leur fonctionnement (on parle dans ce cas d'un logiciel propriétaire). Il est interdit de les partager avec vos

amis, et il est interdit d'essayer de les modifier pour les adapter à vos besoins.

En revanche, un logiciel libre vous garantit plusieurs libertés :

- Utiliser le logiciel, pour quelque usage que ce soit (liberté 0)
- Étudier le fonctionnement du programme, et l'adapter à vos propres besoins (liberté 1).
- Redistribuer des copies de façon à pouvoir aider votre voisinE (liberté 2)
- Améliorer le programme, et diffuser vos améliorations au public, de façon à ce que l'ensemble de la communauté en tire avantage (liberté 3).

*L'accès au code source est une condition pour l'exercice des libertés 1 et 3.*

Avec un logiciel libre, vous avez le plat, la recette, le droit de redistribuer (ou de vendre) le plat, la recette, et même de la modifier!



À l'inverse, il faut bien voir que lorsqu'on achète un ordinateur dans le commerce, la plupart du temps il nous est vendu avec un système d'exploitation pré-installé comme Microsoft Windows ou Apple Mac.

Dans ce cas, on n'a qu'une seule liberté : c'est celle d'utiliser le logiciel que l'on a acheté avec la machine que l'on vient d'acheter. On n'a pas d'autres libertés.

Dans le cas du logiciel libre, au contraire on accède à quatre libertés fondamentales liées à l'utilisation de l'informatique, à la création et au partage des informations. ChacunE a le droit d'utiliser, d'étudier, de modifier, de dupliquer, et de diffuser le dit logiciel.

Les logiciels libres sont avant tout porteurs de liberté, de partage et d'accès à la connaissance. Ils

constituent une alternative à ceux qui ne le sont pas, qualifiés de «propriétaires» ou de «privateurs» (entendu de liberté).

### *La culture Libre : le principe du logiciel libre étendu à toutes les œuvres de l'esprit*

La culture libre est un mouvement social qui promeut la liberté de distribuer et de modifier des œuvres de l'esprit par l'utilisation d'Internet ou d'autres formes de médias. Elle défend notamment l'idée que les droits d'auteurs ne doivent pas porter atteinte aux libertés fondamentales du public, à la neutralité du Net, aux libertés numériques...

Elle s'appuie sur des licences libres (*Creative Commons* par exemple) qui vont permettre à chacunE de pouvoir copier, modifier, utiliser les œuvres produites. Cette philosophie touche le cinéma, les livres, la musique, les encyclopédies et même l'éducation.

Les valeurs qui sous-tendent la culture libre sont :

- la liberté
- la liberté d'expression
- le contrôle donné à l'utilisatrice
- le respect de la vie privée
- le partage des savoirs
- une dynamique citoyenne et participative
- un modèle basé sur l'intelligence collective

### *Les liens avec l'éducation populaire*

L'utilisation de logiciels libres de par leur spécificité du code source ouvert est extrêmement formatrice pour peu que l'on s'y intéresse et que l'on s'attèle à les prendre en main par l'intermédiaire des nombreuses ressources disponibles sur le web. Offrir la possibilité d'agir



*Illustration : pochette d'un CD  
de musique libre réalisé par  
l'équipe de Creative Commons.*

sur l'outil technique, c'est justement l'un des intérêts majeurs des logiciels libres dont la philosophie (refus de la marchandisation, mutualisation des connaissances, possibilité d'agir sur son environnement ...), font largement écho aux valeurs défendues par l'éducation populaire.

Association d'éducation populaire, nous avons donc saisi l'occasion de prendre part au débat de fond sur les modes de production et de diffusion de l'information dans notre société. Débat qui n'est pas sans interroger les valeurs (d'humanisme, de démocratie et de citoyenneté) et les pratiques (basées sur l'échange, la collaboration, le travail en réseau, l'ouverture, la transversalité et la mutualisation) de l'éducation populaire.

On note une synergie dans les valeurs, on peut même parler de certaines similitudes quant au statut des personnes : les créateurICEs, développeurEUSEs de logiciels et les utilisateurICEs, diffuseurEUSEs dans le monde du logiciel libre d'un côté et les concepteurICEs, les pédagogues et les praticienNEs dans l'éducation populaire. ■

**La pratique du  
logiciel libre et  
plus globalement  
la découverte de  
la « culture du  
libre » est  
intimement  
imprégnée des  
enjeux de  
l'éducation  
populaire  
lorsqu'elle  
« œuvre à la  
transformation  
sociale et  
politique,  
travaille à  
l'émancipation  
des individus et  
du peuple, et  
augmente leur  
puissance  
démocratique  
d'agir »**

*Christian Maurel*

*Education populaire et  
puissance d'agir. Les  
processus culturels de  
l'émancipation*

*L'Harmattan, 2010*

*1. L'ensemble de la définition qui précède est issue du site de l'April, licence LAL version 1.3 ou ultérieure, CC-BY-SA version 2.0 ou ultérieure et GNU FDL version 1.3 ou ultérieure.*



# Un problème de communication ???



## LIRE / VOIR / ECOUTER

### Éducation aux médias en général

- *Trente ans d'éducation aux médias en Europe* : [app.owni.fr/timeline\\_medias](http://app.owni.fr/timeline_medias)
- *Observatoire des Médias ACRIMED Action-Critique-Médias* : [www.acrimed.org](http://www.acrimed.org)

### Médias et genres

- *Genrimages* : [www.genrimages.org](http://www.genrimages.org)

### Éducation Populaire et Éducation aux médias

- Les Ceméa animent un groupe de recherche sur la relation des enfants et des jeunes aux écrans : [www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias](http://www.cemea.asso.fr/multimedia/enfants-medias)
- *L'école, le numérique et la société qui vient*, 2012, Éditions Mille et une Nuit, P.Meirieu, B.Stiegler, D.Kambouchner
- *Socialisation des jeunes et Éducation aux Médias*, 2011, Éditions Éres, Divina Frau Meigs

### Éducation Populaire et logiciels libres

- *Site de ressources logiciel libre et éducation populaire* des CEMEA Pays de la Loire : [www.lrl-cemea-pdll.org](http://www.lrl-cemea-pdll.org)
- *Scideralle* (Libre et Éducation Populaire) : [scideralle.org](http://scideralle.org)
- *Framasoft* : [www.framasoft.net](http://www.framasoft.net)

### Culture Libre

- *Du bon usage de la piraterie : culture libre, sciences ouvertes*, 2004, Florent Latrive. éditions Exils
- *Cause commune*, 2005, Philippe Aigrain, éditions Fayard <http://www.causecommune.org>

### Supports pédagogiques

- *Fichier « Photos à faire et à défaire »* édité par les Ceméa
- *Fichier « Jeux et Activités TV-Vidéo »* édité par les Ceméa et les Francas
- *Le Serious Game 2025 Exmachina* : [www.2025exmachina.net](http://www.2025exmachina.net)

## Espaces d'expérimentations sonores

**Q**uel son ça fait si je tape sur une casserole avec une cuillère en bois ? En métal ? Je veux imiter le bruit de la pluie, d'une vitre qui se brise. Avec quoi je peux imiter ce son ? nVous croyez que je peux faire de la musique avec des ustensiles de cuisine, divers objets ?

Et parce que c'est sympa de faire du bruit, de créer une ambiance, une histoire à partir de sons qu'on écoute, qu'on fabrique, voilà de quoi faire du bruit et s'amuser avec.

### Le Labo Sonore



#### Matériel nécessaire :

L'aménagement de ce type d'espaces nécessite une variété d'objets, de matières, de formes (objets du quotidien, en tout genre, matériaux de récupération ...).

Il n'y a volontairement pas dans cet espace de sons « préformatés » mais plutôt la possibilité d'en générer à l'infini comme celle d'en créer d'uniques.

Il est possible d'y utiliser un enregistreur numérique pour conserver une trace de telle ou telle expérimentation si on le souhaite.

#### Déroulement :

Plusieurs ateliers, sous forme de rendez vous avec l'animateur/trice ou de façon permanente (grâce aux consignes des ateliers affichées dans l'espace)

#### Les ateliers :

##### • Les bruitages :

Avec un peu de documentation et quelques consignes, le but de cet atelier est d'imiter des bruits du quotidien comme la pluie, le vent, de recréer celui du cheval au galop ...

##### • Les sons du corps :

Et si on faisait du bruit en n'utilisant aucun objet. On enregistre sa voix, on tape des mains, on fait du bruit avec sa bouche, avec d'autres parties de son corps.

##### • Le bruit :

Plein d'objets dans ce laboratoire, à tester pour faire du bruit. Voir si un objet fait du bruit tout seul, comment ça se passe si j'utilise deux, trois (ou plus) objets. On essaie de tester un maximum de configurations possibles.

##### • Histoire d'ambiance :

Dans cet atelier, on part d'un texte (histoire, récit, conte, poésie ...) et on essaie de l'accompagner d'une ambiance sonore, de ponctuer des actions, toujours en utilisant les objets à disposition.

##### • Histoire sonore :

La proposition est ici de venir créer/raconter et/ou écouter des histoires ne faisant appel qu'à des sons, sans paroles.

##### • Prise de son :

Un enregistreur numérique destiné à récolter des sons. L'idée est d'aller chercher un maximum de sons différents en intérieur comme à l'extérieur (bruit des oiseaux, des voitures, de la foule, de la machine à café, de la chasse d'eau ...)

#### Prolongement :

Même si l'objectif de ces ateliers n'est pas l'enregistrement ou la diffusion des productions, il peut toutefois être intéressant de proposer, de laisser la possibilité. Ceci permettant de constituer, au fur et à mesure, une base de données qui peut ensuite servir de ressource pour s'amuser à les réinjecter dans un atelier ou à aller plus loin en utilisant des outils numériques.



# La Cabane à Sons

## Matériel nécessaire :

Un espace délimité et éloigné des autres espaces de production de sons, un enregistreur numérique, un ordinateur.

## Déroulement :

Une sorte d' « audiomaton » qui ne se contente pas de proposer d'enregistrer ses constructions sonores mais qui laisse aussi la place à la diffusion. Cet espace est en accès libre et laisse la possibilité d'y déposer ou d'y prendre de la matière sonore.



## La Fabrique à Sons



*Un espace dédié aux outils numériques en tout genre (ordinateur, téléphone portable, enregistreur numérique...). Dans celui-ci, on s'amuse à « triturer » les sons, les déformer, les détourner ... au travers des outils mis à disposition.*

## Matériel nécessaire :

Des ordinateurs, des enregistreurs numériques, casques (obligatoire pour ne pas gêner les autres), logiciel de montage sonore (Audacity...)

## Déroulement :

Plusieurs ateliers, sous forme de rendez-vous avec l'animateur/trice ou de façon permanente (grâce aux consignes des ateliers affichées dans l'espace)

## Les ateliers :

### • Reporteurices sans frontière :

La proposition est ici de réaliser un reportage en donnant l'impression d'être dans différents environnements. Un petit texte soutenu par des effets sonores. Par exemple le reportage de manif, à la campagne, en pleine mer ...

### • Dialogue monté :

On prend des bouts de dialogues (films, docus, radios, textes lus ...) et on monte un dialogue avec tous ces morceaux.

### • Histoire d'ambiance :

À l'instar de l'atelier du labo sonore, on va ponctuer un texte avec des éléments sonores pour lui donner du relief.

### • Jingles :

On enregistre un jingle, un lancement d'émission, une publicité ...

*Ces espaces font la part belle aux expérimentations bruitales, jeux avec des sons, créations sonores mettant en avant la prise de plaisir que l'on peut avoir à s'exprimer au travers de sons et relativisant une approche technique. Les différents outils numériques ne sont bien ici qu'au service de cette prise de plaisir, qu'une étape dans un processus plus complexe.*

*Prenez le comme une invitation à faire des bruits et qui sait, par la suite peut-être aurez vous envie de partager vos créations, de poursuivre par une réalisation plus poussée et pourquoi pas de vous prendre au jeu et imaginer la création d'un projet sonore, d'un objet radiophonique ?*

## Stop Motion



### Intérêt :

- Développement de l'expression et de l'imagination
- Maîtrise des premières bases de certains outils numériques (APN, ordinateur...)
- Compréhension des bases de l'image animée

### Matériel nécessaire :

- Un appareil photo numérique, une webcam, un téléphone portable ou une caméra numérique
- Un pied
- Un ordinateur avec un logiciel de "stop motion" (ici : Luciole)
- Des objets (jouets, pâte à modeler, etc...)

### Déroulement :

Le principe est de prendre un nombre significatif de photos qui mises bout à bout pourront donner vie à une animation (image par image).

On définit un espace scénique dans lequel on fait évoluer des éléments (jouets, pâte à modeler, objets du quotidien...) en les déplaçant petit à petit d'un point à un autre.

Après chaque déplacement, on prend une photo. Après transfert des photos dans l'ordinateur, on peut les insérer dans « Luciole » pour réaliser notre animation.

### Remarque :

Ce type de pratique peut être chronophage...

### Pour aller plus loin :

Il est possible de réaliser un montage plus poussé au moyen d'un logiciel adapté (ajout de sons, de titres, de transitions, d'effets...).

### Définition du vocabulaire spécifique :

L'animation en volume est une technique d'animation permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles.

Le concept est proche de celui du dessin animé, mais il s'agit ici de scènes avec des éléments réels. En général constituée d'objets, une scène peut aussi être réalisée à l'aide de papier découpé, argile, êtres

vivants, dessins...

où l'on réalise une prise de vue à l'aide d'un appareil photo, d'une caméra ou d'une webcam.

Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse « normale » (rythme de 12 à 30 images par secondes), la scène semble animée.

### Quelques termes correspondant à des types d'animation en volume :

- Stopmotion (mouvement arrêté) est le terme anglais qui permet de différencier cette technique d'animation image par image, de l'animation par ordinateur, des techniques propres au dessin animé, de la prise de vue réelle (vidéo et film). Cette technique, où toutes les images sont parfaitement nettes, crée une esthétique particulière et reconnaissable. (En stopmotion, même une animation à 30 images par seconde sera perçue différemment d'une action filmée, où les objets en mouvement sont légèrement flous)
- Pixilation correspond au stopmotion intégrant des personnes et des objets à leur taille réelle, mais filmés en image par image. Cela permet de créer des « effets spéciaux » ou/et une esthétique particulière aux mouvements opérés.



Illustration : capture d'écran du logiciel libre Luciole. Source : <http://festival.inattendu.org>.

# On refait le film



**A** partir du visionnage de quelques « bouts de film », le principe est d'en choisir un afin d'en créer une nouvelle version.

Pour ce faire, il est possible de s'appuyer sur un des éléments constitutifs « du bout de film de base » et d'essayer de le garder dans notre nouvelle création.

Les possibles : garder le même cadrage, la même histoire, les mêmes dialogues, les mêmes scènes... On peut garder seulement une ou plusieurs de ces caractéristiques.

## Commentaires :

Cette activité est un bon moyen d'apprendre concrètement le langage cinématographique (échelles de plans, cadrages, mouvements de caméra).

C'est aussi une manière de réaliser une vidéo sur la base d'un scénario déjà écrit.

## Matériel nécessaire :

- Un appareil photo numérique, une webcam, un téléphone portable ou une caméra numérique
- Un pied
- Un ordinateur avec un logiciel qui permet de lire les vidéos réalisées
- Un ordinateur avec un logiciel de "stop motion" et/ou de montage vidéo peut être un plus
- Un micro numérique ainsi qu'un logiciel de traitement sonore peuvent être un plus

## Pré-requis :

- Connaître les fonctions de base des outils utilisés (prise de vues, transfert USB)
- Il peut être intéressant d'utiliser ses propres outils (on les connaît mieux)
- S'assurer que les différents équipements utilisés soient compatibles entre eux, interopérables : formats, supports mémoire, connectiques ...
- Un temps d'appropriation d'un logiciel de "Stop Motion" et/ou de montage vidéo
- Prendre un temps de visionnage et de repérage de vidéos intéressantes
- Il est préférable de ne choisir d'effectuer cette activité que sur un « bout de film » pour commencer
- Il peut être intéressant d'avoir une base de « remake » de films déjà réalisés à visionner

## Déroulement :

À partir d'un scénario écrit auparavant (celui du bout de film choisi), découpez votre futur film en séquences puis en plans que vous illustrerez au travers d'un story-board.

Le story-board est un outil papier qui permet de visualiser les différentes scènes à filmer (angles de vue, types de plans, décors, personnages ...) dans le but de faciliter le tournage et par là même la réalisation future (dérushage, montage). Il est souvent composé de cases vides dans lesquelles on dessine les plans de chaque scène que l'on imagine, et à côté desquelles on note des informations telles que la durée, le cadrage et les mouvements de caméra.

Il ne vous reste plus qu'à filmer chacune des scènes, les unes après les autres dans l'ordre du scénario.

## Pour aller plus loin :

- Une fois, le processus maîtrisé, il peut être intéressant de proposer des jeux qui permettent de visionner les courtes séquences réalisées et de deviner le choix opéré par tel ou tel groupe de personnes
- Une fois, le processus maîtrisé, il peut être proposé de partir sur une réalisation de même type mais sur la base d'un scénario écrit par le groupe.

# PRÉSENTATION DU GROUPE CLEEM

Le groupe Culture Libre et Éducation aux Médias, né de la fusion des groupes Logiciels libres et Éducation aux médias, est un groupe de recherche action qui a pour objectifs :

- d'agir et de réfléchir à la question des médias dans la vie quotidienne et à notre posture d'animatriceur sur cette question
- d'agir et de réfléchir à la question de la culture et de sa diffusion, notamment en ce qui concerne la « culture numérique » et « la culture libre »
- d'agir et de réfléchir à la question de la production et à la diffusion de contenus par toutes et tous
- de pratiquer et d'échanger autour des pratiques numériques, dans une approche plurimédias (photo, vidéo, audio, images, téléphonie, web...)
- de démystifier le « Libre » (logiciels, culture, art...) et l'approche technique de ces pratiques

Ce groupe n'est pas un espace de technicienNEs, mais un espace ouvert à touTEs.

**Prochains RDV du groupe :**

- **Accompagner un public au cinéma** le 19 janvier de 9 h à 19 h à Angers.

Cette journée de formation sera l'occasion de réfléchir à l'accompagnement d'un public jeune et d'un public en situation de handicap au cinéma. Ce sera aussi l'occasion de découvrir le festival Premiers Plans à Angers (projections, coulisses). Cette action se déroule en partenariat avec le festival Premiers Plans et Passeurs d'Images. Tarif : 4 euros.

- **RDV « Bricole ton ordi »** : les 15 et 29 janvier à partir de 10h au 2 rue du Gois à Nantes

- **Les Mardis du Libre** : temps de pratique de logiciels libres et de réflexion sur la culture libre.

Les 15 janvier, 5 février, 19 mars, 2 avril, 14 mai et 4 juin à 19 h 30 dans les locaux des CEMEA à Nantes (15 bis allée du commandant Charcot)

- **Prochaine réunion du groupe** : le 12 février à 19 h dans les locaux des CEMEA à Nantes (15 bis allée du commandant Charcot)

- **Réunion du groupe de travail « animation et numérique »** dans le Maine et Loire : le 31 janvier à 14 h dans les locaux des CEMEA à Angers

Pour plus d'infos, nous appeler au 02 51 86 02 60 ou envoyer un mail à [t.charlot@cemea-pdll.org](mailto:t.charlot@cemea-pdll.org)

## STAGES BAFA MULTIMÉDIA

**L**es CEMÉA pays de la Loire proposent chaque année des approfondissements BAFA multimédia en février, en août et en novembre.

**Le thème de ces stages :** « Jouer et s'exprimer avec les médias : Photo, vidéo, multimédia ».

Un stage de perfectionnement multimédia s'organise autour de trois axes :

- **Expérimenter, découvrir différentes pratiques et techniques multimédias**
  - Photo : Photo numérique et argentique, retouches d'images ...
  - Vidéo : Lecture d'images, plans, film et film d'animation ...
  - Audio : Montage audio, prise de son, détournement de sons, radio ...
  - Jeux vidéos : En réseau, console ...
  - Matériel : Utilisation et entretien

- **Réfléchir, se questionner sur ses usages et la place des médias dans la société**

- Discussion et expérimentation autour de pratiques internet (blogs, réseaux sociaux ...)
- Analyse de différents médias et écrans (tv, radio, presse écrite, téléphone portable ...) de façon transversale et avec une entrée particulière (genre, handicap, logiciel libre ...)
- Réflexion sur la place des médias et des écrans dans les accueils collectifs de mineurEs

- **Créer des supports médiatiques**

- Espace d'expression collaboratif : radio, journal de stage, site web ...
- Projets multimédias : Réalisation de films, détournement audio, fabrication de sténopés ...

Informations et inscriptions sur [www.cemea-pdll.org](http://www.cemea-pdll.org) ou sur [www.cemea-formation.com](http://www.cemea-formation.com).



**L**e Festival national du film d'éducation est un festival organisé par les CEMÉA qui se déroule tous les ans à Évreux. Il est aussi, depuis quelques années, décliné en régions : ce sont les Echos du Festival du film d'éducation.

Pour la quatrième année consécutive, les CEMEA Pays de la Loire organisent ces Echos dans la région. Cette nouvelle édition aura lieu en mars 2013, dans la cadre des *Semaines d'Éducation Contre le Racisme et toutes formes de Discriminations*. Les Échos du Festival du film d'éducation en Pays de la Loire, ce sont 6 films, dans 6 villes, sur 4 départements de la région. Ce sont au total 24 projections, réparties sur une vingtaine de lieux. Cela correspond à une initiative éducative citoyenne, autour de films documentaires concernant des problématiques éducatives, le festival régional ayant comme thématique cette année « *Citoyenneté et métissage culturel* ».

L'entrée est gratuite, et chaque projection est suivie d'un débat. Retrouvez les informations pratiques ainsi que les horaires de projections sur le site du festival : [www.festivalfilmeduc.cemea-pdll.org](http://www.festivalfilmeduc.cemea-pdll.org)

## VIE ASSOCIATIVE



**L**a plaquette des rendez-vous du premier trimestre 2013 vient de sortir. Voici un petit aperçu de ce que nous proposons :

- **Atelier bois** : Apprenti-e, débutant-e ou spécialiste, venez partager vos savoir-faire, découvrir de nouveaux outils, confectionner à plusieurs ou en solitaire, des jouets, des jeux, des supports en tout genre... Tous les jeudis soir (sauf avant et après les vacances) à la Maison des Jeux à Nantes.
- **Petite enfance et interculturalité** : Une journée de discussion autour de la petite enfance et de l'interculturalité à travers le visionnage du film *Raconte-moi ta langue*. Ça sera aussi l'occasion de pratiquer des activités, chants, etc. Samedi 16 février, de 10h à 16h au 2 rue du Gois à Nantes.
- **Soirées Jeux de société** : les 23 janvier et 27 mars à 20h30 aux CEMEA Angers, 30 rue de la Roë à Angers.
- **Soirée Jeux en Ville** : le 7 mars, rdv place du Ralliement à Angers.
- **Atelier Activités Manuelles** : Un espace de pratique et d'échange de compétences ou au gré de nos humeurs nous allons (re)découvrir les joies de la peinture, du modelage, de la fabrication en bois, apprendre à utiliser des outils, expérimenter autour de différentes techniques... Les 14 janvier, 4 février et 11 mars, entre 18 et 21h aux CEMEA du Mans, 71 avenue Yzeux au Mans.

Tous les rendez-vous sont sur notre site : [www.cemea-pdll.org](http://www.cemea-pdll.org), rubrique vie asso et dans l'agenda.



## PARTAGEZ !

Tu as apprécié ce numéro ? Retrouve-le sur notre site ressources ! Tu peux bien sûr l'imprimer, le diffuser autour de toi, l'envoyer par e-mail à tes ami-e-s, l'offrir aux animateur-trices avec qui tu travailles ou avec qui tu vas travailler !

[www.ressources-cemea-pdll.org](http://www.ressources-cemea-pdll.org)



Journal édité par les Ceméa Pays de la Loire

**CEMÉA**  
PAYS DE LA LOIRE

Responsable de publication : Régis Balry

ISSN : 1967-788X

Tirage : 3000 exemplaires

Avec le soutien de :



**CEMEA Pays de la Loire**

Nantes - 15 bis allée du Commandant Charcot 44000 Nantes - 02 51 86 02 60

Le Mans - 71 avenue Yzeux 72000 Le Mans - 02 43 82 73 08

Angers - 30 rue de la Roë 49000 Angers - 02 41 44 31 14

[accueil@cemea-pdll.org](mailto:accueil@cemea-pdll.org)  
[www.cemea-pdll.org](http://www.cemea-pdll.org)