



HAL
open science

L'utilisation du cross-media en milieu scolaire : "Quand les livres font du cross-media", dispositif multi-supports pour l'adaptation d'albums de la littérature jeunesse

Corinne Savignon

► To cite this version:

Corinne Savignon. L'utilisation du cross-media en milieu scolaire : "Quand les livres font du cross-media", dispositif multi-supports pour l'adaptation d'albums de la littérature jeunesse. Linguistique. 2011. dumas-00623181

HAL Id: dumas-00623181

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00623181v1>

Submitted on 13 Sep 2011

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'utilisation du cross-media en milieu scolaire

« *Quand les livres font du cross-media* »

dispositif multi-supports pour l'adaptation
d'albums de la littérature jeunesse

association Les Réservoirs - Bourg-lès-Valence (26)

Corinne SAVIGNON
Master 1 DILIPEM option Professionnelle

Remerciements

à Sandra Corallo, des Réservoirs, pour son accueil chaleureux, ses conseils avisés tout au long de mon stage et la confiance qu'elle m'a témoigné pour le projet de l'école Brossolette ;

à Nathalie Billon de l'école élémentaire Jean Moulin de Voiron, Muriel Taponnier de l'école élémentaire Jules Vallès de Valence et Dominique Zilli de l'école maternelle Pierre Brossolette de Valence pour m'avoir accueillie dans leurs classes et aidée dans mon travail de réflexion ;

à Virginie Zampa de l'université Stendhal pour son soutien de tous les instants pour mon travail de rédaction ;

enfin, à tous les enfants avec lesquels j'ai travaillé durant ces deux mois pour leur sourire et leur indulgence quand parfois j'ai manqué de patience.

Lexique

Nota Bene. Les termes, sigles et acronymes répertoriés ci-dessous seront signalés dans le texte du mémoire par un astérisque.

Animatique : « [c'est] une des étapes de la production d'un film d'animation : c'est l'enregistrement du story-board à partir duquel les dialogues sont synchronisés. Il s'agit donc la première maquette du film. Elle permet de vérifier la durée des plans, le rythme, les raccords, etc. » (*site de « Une vie de chat » site d'accompagnement du film*)

Cluster : imaginé par Michaël Porter, c'est « [...] un regroupement d'entreprises faisant partie d'un même secteur d'activité (même domaine de compétences) et qui sont ancrées dans un territoire ou localisées géographiquement. » (*Institut d'Aménagement et d'urbanisme de la région Ile-de-France*)

Contrat Urbain de Cohésion Sociale (CUCS) : « Les Contrats urbains de cohésion sociale ont succédé en 2007 aux contrats de ville comme cadre du projet de territoire développé au bénéfice des quartiers en difficultés. Le contrat urbain de cohésion sociale est un contrat passé entre l'Etat et les collectivités territoriales qui engage chacun des partenaires à mettre en œuvre des actions concertées pour améliorer la vie quotidienne des habitants dans les quartiers connaissant des difficultés (chômage, violence, logement...). » (*site du CIV – Comité Interministériel des Villes*)

Phalanstère : « [...] vaste organisation de production au sein de laquelle les travailleurs vivent en communauté, dans le système de Fourier. » (*définition du Petit Larousse citée sur le site de l'Association d'Etudes Fourieristes*)

Réseau d'Éducation Prioritaire (REP) : « réseau créé dans la foulée de la révision de la carte des ZEP (Zone d'Éducation Prioritaire), et constitué d'écoles et de collèges dont la concentration de difficultés mérite une vigilance et une aide particulière. » (*Bulletin Officiel n°29 du 16 juillet 1998 de l'Éducation nationale*)

SaaS (Software as a Service) : littéralement « logiciel en tant que service ». « Le SaaS est un modèle de livraison d'applications dit locatif où le client n'achète plus directement une licence physique mais accède à son application via Internet contre une rétribution mensuelle par utilisateur ou par temps de connexion. Anciennement appelé Application Service Provider (ASP) ou On Demand » (*site de la société Aspaway, hébergement d'applications et logiciels en mode Saas*)

Scène nationale : label créé en 1991 par le Ministère de la Culture et qui désigne le réseau des établissements culturels pluridisciplinaires (anciennement appelés maisons de la culture, centres de développement ou d'action culturelle) répartis sur le territoire français.

Société Coopérative et Participative (SCOP) : « société coopérative de type SARL ou SA dont les associés majoritaires sont les salariés. Les décisions sont prises collectivement selon le principe coopératif « une personne = une voix », indépendamment du montant de capital détenu ». (*site de l'ACPE - agence pour la création d'entreprise*)

Zone Franche Urbaine (ZFU) : « [ce] sont des quartiers de plus de 10 000 habitants, situés dans des zones dites sensibles ou défavorisées. Ils ont été définis à partir des critères suivants : taux de chômage, proportion de personnes sorties du système scolaire sans diplôme, proportion de jeunes, potentiel fiscal par habitant. Les entreprises implantées ou devant s'implanter dans ces quartiers bénéficient d'un dispositif complet d'exonérations de charges fiscales et sociales durant cinq ans. » (*site de l'INSEE*)

1. Le contexte	1
1.1 Du phalanstère au cluster	1
1.1.1 Imaginove, l'image par excellence	1
1.1.2 La Cartoucherie : production, diffusion, formation et médiation	2
1.2 Les Réservoirs et la culture du numérique	4
1.2.1 Conjuguer éducation et développement économique	4
1.2.2 Un vivier de compétences	4
1.2.3 Cross-media : traduction et définition	5
1.3 DILIPEM et cross-media	5
1.3.1 Une question de profil	5
1.3.2 Une association d'idées	6
1.3.3 <embed > Stagiaire tous terrains </embed>	9
2. Journal de bord	10
2.1 Le projet Jeu vidéo – classe de CE1-CE2	10
2.1.1 Planter le décor	10
2.1.2 La transposition de l'histoire	11
2.1.3 La réalisation des personnages et des décors	11
2.1.4 La conception du parcours pour le jeu vidéo	12
2.1.5 Les prises de vue	12
2.2 Le projet Livre numérique – atelier à la Maison Pour Tous Le Plan	13
2.2.1 Un public captif pas toujours captivé	13
2.2.2 Un décor de circonstances pour une immersion quasi totale	13
2.2.3 Règles du jeu et règles de vie	13
2.2.4 Du livre papier au livre numérique et inversement	14
2.3 Le projet Théâtre filmé – classe de maternelle	15
2.3.1 « C'est pas ma faute », l'album de Christian Voltz	15
2.3.2 Animaux des villes ou animaux des champs ?	15
2.3.3 Se traiter de noms d'oiseaux	17
2.3.4 Atelier customisation	17
2.3.5 Et dans le rôle de la girafe	17
3. Conclusion	18
Sitographie	19
Ressources annexes	20
Table des annexes	21

1. Le contexte

1.1 Du phalanstère* au cluster*

La révolution industrielle a contribué à l'établissement de fortunes familiales dont beaucoup ont perduré sur le territoire de leur histoire intime. De nombreuses villes sont ainsi devenues le fief de certaines industries qui firent leur renommée – dans un rapport de quasi-synonymie – avant que le déclin puis la fermeture des usines ne frappent douloureusement leur population de mineurs, sidérurgistes, canuts ou tanneurs. Née dans le sillage du concept anglo-saxon de régénération urbaine des années 70, une politique de réhabilitation des friches industrielles a depuis quelques décennies le vent en poupe et met à l'honneur, quand elle ne les met pas en scène sur le mode muséographique, les mémoires qu'en des temps de revendications sociales certains s'empressent de faire évacuer. La nécessité de développer des activités économiques propres à générer de l'emploi conjuguée à la possibilité de trouver des partenariats publics adoués par l'État a conduit nombre de municipalités à s'investir dans des projets favorisés par la création de coopérations intercommunales.



Fig.1 – La Cartoucherie à Bourg-lès-Valence (26) - © Thomas Landais

Dans ce contexte, la ville de Bourg-lès-Valence a choisi en 2007 de s'investir, avec l'aide de l'État et des collectivités territoriales, dans la réhabilitation et l'exploitation d'une friche industrielle qui occupe une place importante, au propre comme au figuré, dans l'histoire de la commune. Construite en 1855 sur un ancien domaine agricole par un industriel adepte du phalanstère de Fourier, ce qui fût d'abord une usine textile devint en 1874 une Cartoucherie nationale dont le domaine fut alors considérablement étendu et doté d'une gare ferroviaire. Fermée en 1964, la manufacture sera d'abord occupée par des sociétés privées avant d'être rachetée en 1993 par l'État qui prévoit une réhabilitation des lieux longtemps ajournée. Devenue monument historique en 2001, la renaissance de la Cartoucherie deviendra effective avec l'emménagement, en juin 2009, du studio d'animation Folimage, rapidement rejoint par d'autres professionnels liés à l'animation ou à l'image en général parmi lesquels le studio de création cross-media créé par Les Tanukis de Villeurbanne (l'activité création de jeu vidéo restant dans l'agglomération lyonnaise) ou Toondra, un site dédié à la VOD pour le court-métrage d'animation (voir annexe 1). Baptisé la Cour des Images, le site de la Cartoucherie est le 4^{ème} pôle du cinéma en Rhône-Alpes avec Lyon-Villeurbanne (Pôle Pixel), Annecy (Citia et le festival international du film d'animation) et Ardèche images (festival du film documentaire de Lussas) et représente l'agglomération valentinoise dans le cadre du pôle de compétitivité Imaginove.

1.1.1 Imaginove, l'image par excellence

Créé en 2007 par Citia, centre de ressources et de compétences dans le domaine de l'image en mouvement, Images Rhône-Alpes et Lyon Game – association des producteurs de jeu vidéo de la région Rhône-Alpes – ce cluster s'était donné pour « mission de développer les synergies entre les filières des industries de l'image (jeu vidéo, cinéma, audiovisuel, animation et multimédia) en favorisant l'anticipation et en stimulant l'innovation des professionnels qui les composent. » (site institutionnel du Conseil régional Rhône-Alpes).

Imaginove est désormais un des 8 pôles de compétitivité de la région rhônalpine et ainsi labellisé, agrandi son champ d'action tel que celui-ci a été défini par la Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR) et la Direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services (DGCIS) en rassemblant « [...] sur un territoire donné,

des entreprises de toutes tailles, des laboratoires de recherche et des établissements de formation pour développer des synergies et des coopérations. D'autres partenaires comme les pouvoirs publics, nationaux et locaux, ainsi que des sociétés de services aux entreprises peuvent être associés ». (site de la Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR), competitivite.gouv)

1.1.2 La Cartoucherie : production, diffusion, formation et médiation

L'installation de la société Folimage a été décisive pour le développement du site bourcain de la Cartoucherie. D'une part, la notoriété acquise par ce studio d'animation grâce à des productions comme « La prophétie des grenouilles » ou « Mia et le migou » et dernièrement « Une vie de chat » lui confère une visibilité certaine auprès du grand public pour qui le nom de Folimage est le gage d'une production originale et de qualité. D'autre part, la personnalité de Jacques-Rémy Girerd, réalisateur et fondateur du studio et surtout son engagement pour la promotion du cinéma d'animation vont contribuer au développement d'activités de formation, de diffusion et de médiation propres à assurer la vocation culturelle et éducative voulue par les promoteurs du site.



Fig. 2 - Inauguration de la Cartoucherie

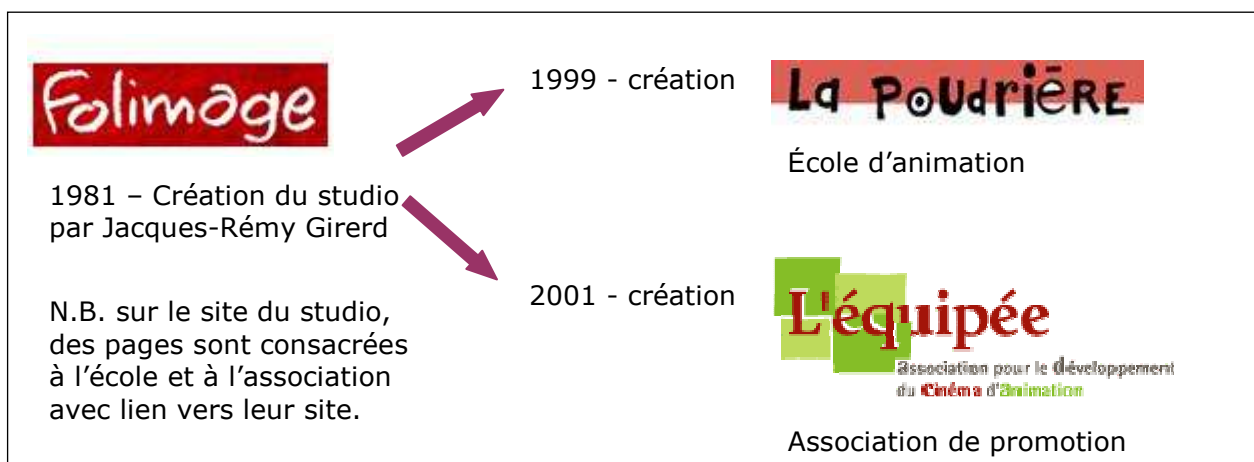


Fig. 3 – Illustration des liens entre 3 acteurs de La Cartoucherie

1.1..2.1 La Poudrière : une école européenne

Depuis plus d'une décennie « [cette école] propose une formation supérieure à la réalisation de films d'animation à destination de Français et étrangers qui ont déjà une pratique de l'animation et souhaitent se spécialiser dans la réalisation. Reconnue par l'État [...], la Poudrière possède le double statut d'établissement d'enseignement supérieur privé et de centre de formation professionnelle continue. » (Site de l'école d'animation La Poudrière).

D'une durée de 2 ans, l'enseignement est dispensé en français à une dizaine d'étudiants et stagiaires de la formation professionnelle qui auront à réaliser, avec les techniques de leur choix, des travaux individuels ou collectifs et sur lesquels portera l'évaluation finale.

Outre les enseignements techniques directement liés à l'animation, les aspects économiques, juridiques et logistiques du secteur sont également abordés tandis que des rencontres sont régulièrement organisées avec des professionnels du cinéma, mais aussi de la musique, du théâtre, de la danse ou de la littérature. Ainsi, l'implantation de l'école dans l'agglomération valentinoise permet-elle aux étudiants de bénéficier de la proximité du Lux, unique scène nationale* en France consacrée à l'image, et du Navire, une SCOP* réunissant 6 écrans de cinéma classés Recherche. Valence compte également une école régionale des Beaux-Arts et une structure de promotion de l'art contemporain ainsi qu'un Centre Dramatique National doté d'une troupe permanente.

Enfin, grâce au soutien du programme MEDIA de l'Union Européenne, la Poudrière propose un module de formation consacré à l'adaptation littéraire ouverte aux étudiants et jeunes professionnels européens de l'animation.

1.1..2.2 L'Équipée

Cette association sise à Bourg-lès-Valence est subventionnée par les collectivités territoriales et la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC) ; elle a pour vocation de créer des passerelles entre le public et les créateurs à l'œuvre dans le cinéma d'animation.



Fig. 4 – Page d'accueil du site de l'association



Fig. 5 – Affiche du festival - édition 2011

Le fer de lance de son action est le Festival d'un jour qui draine, depuis 17 ans, des milliers de spectateurs vers une douzaine de salles drômoises et ardéchoises. À la projection d'une centaine de productions françaises et étrangères s'ajoutent de nombreux événements et activités dont le point commun – hormis la thématique de l'édition annuelle – est la promotion de l'animation dans tous ses aspects : ses techniques, ses outils, ses univers et ses langages, ses créateurs, ses enjeux qu'ils soient artistiques ou pédagogiques (voir annexe 2).

L'Équipée mène par ailleurs tout au long de l'année un travail de terrain sous la forme d'expositions – la dernière, « Autopsie d'un polar » est consacrée au film d'animation « Une vie de chat » réalisé par Folimage – d'ateliers d'expérimentation ou d'initiation à destination du grand public (de 7 à 77 ans) et de formations ouvertes aux professionnels.

Enfin, une part non négligeable des activités de l'Équipée est la réalisation d'interventions éducatives (écoles, hôpitaux...) et la diffusion d'outils pédagogiques que l'association produit ou coproduit dans des partenariats avec Folimage ou des Centres Régionaux de Documentation Pédagogique.

Intitulée « Des mots, des images, vers l'écriture scénaristique » et présentée sous la forme d'une mallette, leur dernière publication est destinée aux enseignants, bibliothécaires et éducateurs associatifs en charge de jeunes publics ; elle a pour objectif de fournir à ces derniers des propositions d'activités et des outils permettant l'écriture de textes originaux tout en jouant avec les codes de l'écriture de scénarii et du cinéma d'animation.

1.2 Les Réservoirs et la culture du numérique

1.2.1 Conjuguer éducation et développement économique



Fig. 6 – Logotype de l'association créée en 2008

Bien que cette association ait, de par sa vocation, toute sa place aux côtés de la Poudrière et de l'Équipée, elle n'est pas une émanation de Folimage tout en ayant une part d'histoire commune longue et ancienne. En effet, Sandra Corallo, la créatrice des Réservoirs et responsable du projet, a travaillé pendant

longtemps aux côtés de Jacques-Rémy Girerd et participé au développement du studio Folimage – avec lequel elle collabore encore régulièrement – et de l'Équipée. Réalisatrice et formatrice cinéma, commissaire d'exposition, conceptrice d'outils pédagogiques multimédia, elle s'est investie très tôt dans une démarche d'éducation à l'image à destination des publics scolaires, des enseignants et de toute structure, institutionnelle ou associative, en charge des jeunes publics.

Avec la création, en 2009, de l'association Les Réservoirs, Sandra Corallo a voulu s'engager plus avant dans la promotion de l'image numérique et a développé une approche qui tout en valorisant la spécificité des médias associés à cette technologie les met en interactivité. Sa démarche s'inscrit dans la continuité de son travail d'éducation, avec « [une] la volonté de donner accès, au plus grand nombre de jeunes, à la culture numérique dans le cadre d'ateliers éducatifs et par des actions fédératrices entre différents publics, structures culturelles et éducatives » (Blog Les Réservoirs-projet Voltz).

Mais les activités de l'association doivent aussi s'inscrire dans un contexte économique où le développement passe par « [...] un soutien aux jeunes créateurs qui cherchent des conseils et des aides pour élaborer leur projet de création multi supports » tandis qu'il faut « [...] encourager des passerelles entre les entreprises du monde audiovisuel et de l'édition comme avec les artistes /créateurs » (Blog Les Réservoirs-projet Voltz).

1.2.2 Un vivier de compétences

Le conseil d'administration des Réservoirs est composé de professionnels du monde de l'image ou en lien avec celui-ci : des professeurs de l'École régionale des Beaux-Arts de Valence, le directeur artistique du pôle « cross-media » du studio de création Les Tanukis à La Cartoucherie, un réalisateur de films d'animation et de fiction et créateur de jeux vidéo, un spécialiste d'effets spéciaux, un monteur, une juriste.

En dépit d'un bureau disponible sur le site de La Cartoucherie, toute l'activité – à l'exception des interventions extra-muros – des Réservoirs est concentrée au domicile de la seule permanente que compte pour l'instant l'association, Sandra Corallo en l'occurrence. En fonction des besoins des projets, recours sera fait à des intervenants extérieurs, professionnels reconnus dans leur domaine de compétences.

1.2.3 Cross-media : traduction et définition

Cet anglicisme, qui peut s'écrire également crossmedia, a été traduit en français par l'adjectif « multisupport / multi-supports » (site Légifrance, 2010) mais reste néanmoins le substantif le plus utilisé, ainsi que j'ai pu le constater sur la Toile en quête d'une définition. Mes recherches m'ont conduite vers de nombreux sites de professionnels, la plupart intervenant dans le domaine de la communication et du marketing. La définition ci-dessous est proposée par la société Wedia « éditeur de logiciels et de solutions SaaS* [Software as a Service] dédiés à la publication multi-canal pour les métiers de la communication et du marketing » (site de la société Wedia).

Par définition le «cross-média publishing» consiste à décliner un contenu (texte, vidéo, audio, photo) sur différents supports, qu'ils soient papier ou numériques (web, web mobile, e-paper).

Au-delà du concept de publication multi-supports, le cross-média a surtout pour objectif de faire naître des synergies en tissant des interactions entre les différents médias et en jouant pleinement la carte de la complémentarité des différents supports.

Du cross-média 1.0 au cross-média 4.0

Aujourd'hui, les entreprises et groupes de presse en sont à des stades de développement différents et WEDIA mesure la maturité d'un dispositif cross-média sur une échelle de 1 à 4 :

- Cross-média 1.0 - Réplication : consiste à publier un contenu à l'identique sur différents supports
- Cross-média 2.0 - Déclinaison : consiste à adapter une information en fonction du support de publication. C'est le même message mais le contenu est décliné.
- Cross-média 3.0 - Convergence : consiste à structurer l'information pour qu'elle se complète sur les différents médias. Chaque média incite le lecteur à consommer un média complémentaire.
- Cross-média 4.0 - Interaction : inclut les 3 premiers stades, auxquels s'ajoute la notion de « User Generated Content ». Les internautes et les lecteurs eux-mêmes participent de la richesse du média et alimentent leur propre expérience cross-média avec votre marque.

Fig. 7 – Copie écran du site Wedia – Extrait de l'article « Le cross-média, mythe ou réalité ? »

1.3 DILIPEM et cross-media

1.3.1 Une question de profil

Lorsque la question du stage s'est posée, je travaillais – dans le cadre du master DILIPEM – sur la conception d'un site internet destiné au jeune public et consacré aux immigrations successives qui avaient contribué à façonner le visage composite de la France. Mon objectif était de proposer des contenus pédagogiques en adoptant une forme narrative et théâtralisée qui puisse s'apparenter à un jeu. Ce site m'a permis de mettre à contribution différentes compétences acquises au cours de ma vie professionnelle. Il est par ailleurs assez représentatif du type de projet sur lequel j'aimerais travailler après l'obtention du master : des contenus en interaction avec un univers visuel et sonore à valeur narrative, une thématique à dominante culturelle mais en lien avec un projet pédagogique.

1.3.2 Une association d'idées

1.3..2.1 Image et multi-médias

Le choix de l'association Les Réservoirs comme structure d'accueil pour le stage relevait d'une volonté d'explorer les TIC dans un domaine autre que celui de la didactique des langues tout en demeurant dans un contexte lié à l'enseignement / apprentissage. De plus, une incursion du côté de l'image animée me semblait nécessaire compte tenu du fait que je n'avais jamais travaillé autre chose que l'image fixe. Par ailleurs, j'avais eu l'opportunité de lire, un an auparavant, le dossier de présentation d'une association nouvellement créée et la description des projets annoncés, qui associaient livre et cinéma d'animation dans une interrogation des médias et des nouvelles technologies au profit d'une démarche pédagogique, m'avait séduite. Le fait d'être, par ailleurs, dans un cursus conjuguant didactique et ingénierie multimédia donna tout d'un coup une résonance nouvelle à l'expression cross-media dont j'ignorais tout jusqu'alors.

1.3..2.2 Quand les livres font du cross-media

« Dans la démarche des Réservoirs, le livre, élément central et fédérateur de l'action, permettra de mettre en exergue les passerelles qui existent entre l'écriture, l'art visuel (cinéma, multimédia, jeux interactifs) et les réseaux informatiques de communication. Il sera aussi question d'utiliser ces différents moyens dans le cadre de pratiques artistiques (ateliers) pour démystifier et faire apprécier la lecture et l'écriture. » (Blog Les Réservoirs-projet Voltz).

Pour sa première édition, l'association a choisi de travailler autour de l'univers de Christian Voltz, un auteur et illustrateur d'albums pour enfants. Le travail de cet artiste est proche de la sculpture, ainsi qu'on put le constater les visiteurs d'une exposition à Bourg-lès-Valence en janvier 2011. Organisée par Les Réservoirs et la médiathèque municipale, elle a marqué le coup d'envoi des ateliers et permis aux enfants des établissements partenaires de découvrir, avec « les trésors minuscules » de Christian Voltz, l'univers poétique qui allait être le leur...

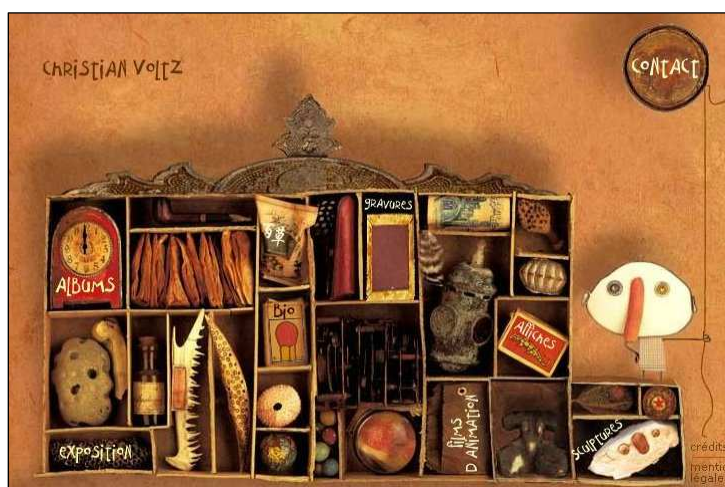


Fig. 8 – Page d'accueil du site de Christian Voltz

1.3..2.2.1 Le déroulement du projet

Tandis que le vernissage de l'exposition « Les trésors minuscules de Christian Voltz » aura lancé le projet, c'est par une projection réunissant tous les participants et ouverte au grand public que celui-ci se clôturera, le 23 juin 2011 au Lux, Scène nationale, à Valence.

Entre-temps, les enfants des établissements et structures participant auront réalisé une adaptation libre d'un album de Christian Voltz dans le média qui aura été préalablement choisi : diaporama, animatique*, film d'animation, hypertexte, livre numérique, jeu vidéo. Quel que soit le média de destination, les enfants, encadrés par leur enseignant ou animateur, auront travaillé sur :

- La transposition de l'histoire de Christian Voltz avec la mise au point du scénario, le choix des personnages, leurs caractéristiques, la réécriture des textes et dialogues, le choix du titre ;

- La création, avec des matériaux – proches de ceux utilisés par l’auteur illustrateur – collectés par les enfants et/ou amenés par l’enseignant, des personnages, accessoires et décors ;
- La publication, sur le blog consacré au projet, d’articles rendant compte de leur travail mais aussi de leurs découvertes (rubrique ARTICLES RECENTS, Blog Les Réservoirs-projet Voltz).

Les 2 dernières étapes – les plus techniques – du processus de création se dérouleront dans le cadre de séances avec Sandra Corallo. Avec elle, les enfants réaliseront eux-mêmes les prises de vue nécessaires à l’aboutissement de leur projet puis – pour ceux qui auront été sélectionnés – enregistreront les dialogues.

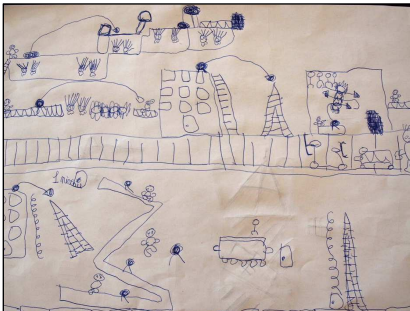


Fig.9 - Proposition de parcours pour le jeu vidéo
Ecole élémentaire Jules Vallès, Valence



Fig.10 - Un décor pour le diaporama
Ecole maternelle de chony, Bourg-lès-Valence

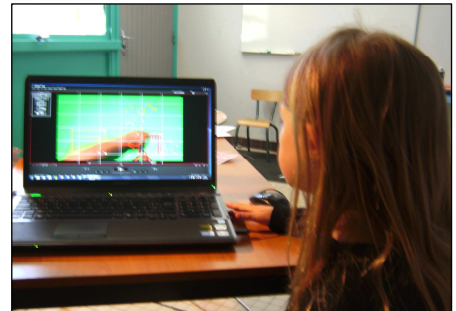


Fig.11 - prise de vue pour le jeu vidéo
Ecole élémentaire Jules Vallès, Valence

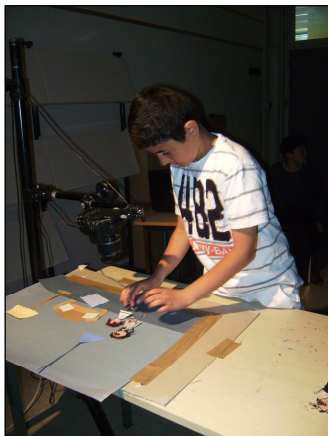


Fig.12 - Prise de vue pour l'animatique
Ecole élémentaire Jean Moulin, Voiron



Fig.13 - Prise de son pour l'animatique
Ecole élémentaire Jean Moulin, Voiron



Fig.14 - Travail sur le blog
Ecole élémentaire Jules Vallès, Valence

Dans le cadre des projets du livre numérique et du jeu vidéo, les enfants vont rencontrer deux professionnels : Mathias Varin, illustrateur, réalisateur et chef décorateur au studio Folimage et Jean-Pierre Poirel, ancien étudiant de l'école La Poudrière devenu réalisateur et actuellement sur un projet cross-media.



Fig.15 - page du blog Les Réservoirs – Article publié par l'école maternelle P. Brossolette

1.3..2.2.2 Les acteurs du projet

Établissements ou structures participant	Niveaux des classes	Media choisi
École maternelle de chony - Bourg-Lès-Valence	Moyenne et grande section	Diaporama
École maternelle Pierre Brossolette - Valence	Moyenne et grande section	Théâtre filmé
École élémentaire Jules Vallès - Valence	CE2	Jeu vidéo
École élémentaire Jean Moulin - Voiron	CM1 / CM2	Animatique
École élémentaire J. Moulin - Bourg-Lès-Valence	- pas de données -	Hypertexte
Collège Jean Macé - Portes-Lès-Valence	5 ^{ème} et 6 ^{ème}	Film d'animation
Maison Pour Tous (MPT) Le Plan - Valence	CE1 / CE2	Livre numérique
Conservatoire National de Musique - Valence		Composition musicale

Les écoles Pierre Brossolette et Jules Vallès ainsi que la Maison Pour Tous Le Plan sont implantées dans un quartier de Valence situé en Zone Franche Urbaine* (ZFU). Les deux établissements scolaires font partie d'un Réseau d'Éducation Prioritaire* (REP).

L'école élémentaire Jean Moulin de Voiron est située dans un quartier pour lequel a été établi un Contrat Urbain de Cohésion Sociale*.

1.3..2.2.3 Les partenaires institutionnels



Fig.16 – logotypes du Conseil régional – Conseil général – Direction départementale de la Cohésion sociale – Communauté d'agglomération – municipalité de Voiron – municipalité et médiathèque de Bourg-lès-Valence – Crédit Mutuel – Association Drômoise pour la Lecture

Si le soutien apporté par la municipalité voironnaise est lié à la participation d'une école de la commune, il est aussi le fruit de collaborations antérieures entre Sandra Corallo et des structures (écoles, médiathèque) de la ville, très dynamique en matière d'événements culturels malgré sa grande proximité avec la ville de Grenoble. Ainsi, chaque année au mois de mai, la ville de Voiron organise-t-elle la Semaine des Jeunes Créateurs, un festival consacré aux spectacles, expositions et films réalisés, tout au long de l'année, au cours d'ateliers animés par des artistes invités dans les établissements scolaires voironnais.

Par ailleurs, le fait d'élargir des collaborations à l'échelle du territoire régional est dans le droit-fil des missions d'un pôle de compétence tel que La Cartoucherie, Cour des Images et auxquelles souscrit l'association Les Réservoirs.

1.3.3 <embed > Stagiaire tous terrains </embed>

1.3..3.1 Quelle feuille de route ?

Lorsqu'il s'est agi de déterminer avec Sandra Corallo, la responsable des Réservoirs, la place qui serait la mienne durant le stage, plusieurs options ont été envisagées. Je pouvais m'en tenir à un rôle d'observatrice ; je pouvais travailler sur une rubrique du blog « Quand les livres font du cross-media » qui serait destinée aux enseignants et rendrait compte, dans une perspective didactique, de la démarche cross-media dans le cadre scolaire ; enfin, Sandra Corallo m'offrait la possibilité de participer, de A à Z, à trois projets valentinois du dispositif qui se dérouleraient plus ou moins simultanément durant ma période de stage : la réalisation d'un livre numérique avec les enfants de la Maison Pour Tous, la création d'un jeu vidéo avec une classe de CE2 de l'école Jules Vallès et l'adaptation de l'album « C'est pas ma faute » avec des enfants de moyenne et grande section de l'école Pierre Brossolette. C'est cette dernière option que j'ai choisie.

1.3..3.2 Classes à faire

Outre le fait que je puisse conjuguer observation et « travaux pratiques », ces trois projets me permettaient :

- **d'apprécier en contexte l'intérêt de médias interactifs**

Ce ne sont pas tant les aspects techniques qui m'intéressaient – je n'allais d'ailleurs pas assister à la réalisation finale de ces deux médias, confiée à des professionnels – que la manière dont les livres illustrés allaient être transposés. Je me posais ainsi la question du passage d'un support papier « inerte » aux contenus figés (abstraction faite de la capacité mentale du lecteur à « s'évader ») à des supports interactifs, et de la manière dont les enfants utiliseraient cette interactivité dans leur projet.

- **de travailler avec un public d'enfants**

Jusqu'à présent, les publics avec lesquels j'avais travaillé en tant que formatrice en Français langue Étrangère étaient soit des adultes soit des adolescents. Avec les trois projets, j'allais travailler avec des enfants de maternelle et de primaire. Quels savoir-faire et compétences les enfants parviendraient-ils à mobiliser spontanément – ou pas – pour réaliser un projet qui faisait appel au principe de narration, à la production d'énoncés et à l'interprétation ?

- **d'expérimenter des environnements de travail différents**

Deux des projets suivis se dérouleraient dans la classe, en présence du professeur. Le troisième ferait l'objet d'un atelier de vacances avec des enfants de niveaux et d'établissements différents (la plupart faisant partie d'un Réseau d'Éducation Prioritaire). Le fait de travailler dans un contexte extra-scolaire allait-il être un facteur facilitant ou le contraire ?

2. Journal de bord

Pour chacun des trois projets suivis, j'ai participé à chaque étape, depuis la lecture de l'histoire choisie pour l'adaptation jusqu'aux prises de vue finales.

2.1 Le projet Jeu vidéo - classe de CE1-CE2

Le livre de Christian Voltz choisi par Muriel Taponnier, la professeure, s'intitule « Stromboli ». C'est le nom du personnage principal, le Monsieur Loyal d'un petit cirque qui ne déparerait pas dans « l'Opéra de quat' sous » et dont les exploits des artistes sont aussi extraordinaires qu'improbables... C'est un Barnum de bric et de broc où le défilement des numéros répète, dans l'ordre de passage comme dans le secret des exploits promis, la suite logique des nombres ordinaux.

2.1.1 Planter le décor

Pour la première séance avec les CE1-CE2 de l'école élémentaire Jules Vallès, Sandra Corallo avait prévu un diaporama sur l'histoire des jeux vidéo pour lequel je me suis occupée de faire le travail de recherche documentaire. L'objectif était de rassembler des informations de manière à ce que les jeux vidéo présentés dans le diaporama soient représentatifs d'une innovation technologique et d'un type de jeu (jeu de plate-forme, de labyrinthe, d'action, de gestion, de rôle...). Nous ne doutions ni l'une ni l'autre que les enfants en avaient autant à nous apprendre sur les jeux vidéo qu'inversement mais cette séance s'est avérée utile à plus d'un égard.

D'une part, elle a permis aux enfants de faire le lien entre le jeu vidéo tel qu'ils le connaissaient (et dans ce domaine, les filles n'ont rien à envier aux garçons, seuls les types de jeu diffèrent) et le pratiquaient – essentiellement sur ordinateur – et un aspect technologique que les éditeurs de jeu n'ont eu de cesse de faire disparaître. Ainsi, les enfants ont-ils pu, par exemple, apprécier la différence qu'il y avait en termes de définition d'images entre la première édition de Donkey Kong en 1981 et le nouveau Super Mario en 3D. La mise en valeur des technologies engagées permet également de relier le jeu vidéo, objet de consommation quasiment courante et de désir pour beaucoup d'enfants et symbole de loisir, avec des progrès technologiques dont l'industrie vidéoludique ne fut pas toujours la première bénéficiaire.

D'autre part, la projection de ce diaporama a permis d'instaurer un dialogue au sein de la classe et d'aborder des questions comme les motivations des enfants à l'égard du choix de tel ou tel jeu vidéo, les bénéfices qu'ils tiraient de cette pratique, les restrictions auxquelles ils étaient confrontés de la part de leur environnement familial. Cette dernière question a permis de mesurer la distance qu'il pouvait y avoir parfois entre les parents et les enfants, ces derniers souvent très au fait des jeux les plus évolués sans pourtant mesurer toujours la portée et l'impact de leurs contenus.

Pour conclure la séance, j'avais conçu une activité d'appariement, intitulée l'Arbrolexik, portant sur les termes les plus connus des amateurs de jeu vidéo (voir annexe 3). En associant les cartes-images aux définitions, les enfants pouvaient ainsi vérifier leurs connaissances, soit qu'ils utilisent déjà ces mots, sans parfois en connaître la définition, soit qu'ils les aient entendus durant la présentation du diaporama.

2.1.2 La transposition de l'histoire

Dans cette étape, j'ai surtout occupé un poste d'observatrice. Bien qu'un travail de lecture et d'explication de texte ait été fait en amont par le professeur, j'ai pu constater combien l'intervention de Sandra Corallo était importante. Certes, le fait que nous venions de l'extérieur constituait pour les enfants une forme d'événement, tout comme les interventions d'auteurs et d'illustrateurs venus présenter leur travail et qui nous avaient précédées. Mais outre l'effet stimulant – car teinté d'ambiance récréative – de notre venue, c'est surtout le professionnalisme de Sandra qui a été décisif.



Fig.17 – A la recherche de numéros extraordinaires !

En effet, le travail de transposition qui était demandé aux enfants exigeait d'avoir une appréciation quasi photographique des propositions qu'ils faisaient de manière à s'assurer de la congruence des images à venir. Cette capacité d'apprécier, littéralement plan par plan, le synopsis de l'histoire à écrire est extrêmement difficile à enseigner sans préalable et c'est notamment dans ce contexte que l'éducation à l'image prend tout son sens.

Pourtant, je crois que la principale difficulté rencontrée par les enfants a été dans la mobilisation de leurs capacités d'imagination. Il est apparu assez rapidement que leur difficulté à formuler leurs propositions était liée en grande partie à un déficit de vocabulaire.

Tout l'enjeu de cette étape a été de susciter des représentations mentales qui échappent au répertoire archi-connu d'images médiatiques auxquelles ces enfants sont exposés. Il est difficile de préjuger de l'existence ou pas d'un regard critique qui existerait dans leur entourage à l'égard de la télévision. Toutefois, je ne peux m'empêcher d'associer leur propension à enchaîner les idées en passant du coq à l'âne à une forme de « zapping ».

2.1.3 La réalisation des personnages et des décors

Pour cette étape, nous avons travaillé en petits groupes de sorte que les enfants passent successivement de l'atelier Dessin « Figures et décors » aux ateliers Remue-méninges, l'un pour la recherche des numéros de cirque, l'autre pour les noms des circassiens.

Contrairement à ce que je pensais, l'activité dessin n'est pas toujours la préférée même si elle devance largement chez certains élèves l'activité de production écrite. Si pour quelques-uns d'entre eux la difficulté réside surtout dans un manque de dextérité, l'essentiel semble ailleurs : une forme de désarroi face à l'univers graphique de l'auteur qui va à l'encontre d'une esthétique à laquelle la majorité des enfants semble habituée. Pourtant, il suffit qu'ils acceptent d'oublier les codes pour produire ce qu'ils seront pourtant les premiers à qualifier de « raté » ou de « moche ». D'où leur étonnement devant notre approbation et l'interdiction qui leur était faite de jeter quoi que ce soit...

En passant à l'étape « chiffons et boulons », la perplexité des enfants devant les matériaux fournis est de courte durée. Il semblerait que le travail de transposition porte ses fruits et qu'ils soient désormais habitués à chercher du sens dans des schémas de représentation jusqu'alors inhabituels. Séance après séance, l'association « yeux = écrous » ou « main = vague » devient plus familière et ils sont désormais capables d'apprécier des « difformités » gracieuses.

2.1.4 La conception du parcours pour le jeu vidéo

Avant que les enfants ne commencent à imaginer le parcours de leur jeu de plate-forme, ils ont reçu la visite de Jean-Pierre Poirel, un professionnel de l'animation passionné de jeux vidéo, celui-là même qui allait réaliser, sur leurs indications, le jeu de « Salami » (alter ego de Stromboli adopté par les enfants pour leur histoire). L'objectif de son intervention était d'expliquer aux jeunes créateurs les contraintes techniques à respecter et surtout, de répondre à leurs questions...

La rencontre a été animée et plusieurs enfants – des filles comme des garçons – se sont montrés particulièrement créatifs au point que Jean-Pierre Poirel a dû refréner leur enthousiasme, compte tenu des délais et du budget qui lui étaient impartis. Il était intéressant de constater combien le processus dynamique que commandait la création du jeu facilitait la mobilisation et la production d'idées chez les enfants. Ainsi certains d'entre eux s'exprimaient-ils d'une telle manière que nous avons le sentiment qu'ils décrivaient à voix haute le scénario d'un jeu en cours dans leur tête.

2.1.5 Les prises de vue

D'abord il y a la mise en scène. Quitter la classe pour rejoindre, en petits groupes d'appelés comme d'aucun parlerait d'élus, un lieu où parfois seuls les professeurs ont accès ; pénétrer dans une pièce aux allures de secret avec pour uniques sources de lumière le gros œil du projecteur et, à la limite de l'ombre, l'écran luminescent d'un ordinateur portable... « Un studio de tournage » ! « Avec du matériel de professionnel ! ». Sandra Corallo ne chuchote pas. Elle annonce ça aux enfants comme elle leur ferait l'article, comme Monsieur Stromboli harangue les passants pour les convaincre d'entrer sous son chapiteau. C'est presque le coup de la lanterne magique ! Pourtant, les enfants comprennent très vite qu'ils ne sont pas au spectacle et que ce sont eux les acteurs. Les acteurs de leur histoire. Jamais les pronoms possessifs n'auront eu autant d'à propos, de valeur d'attribution.

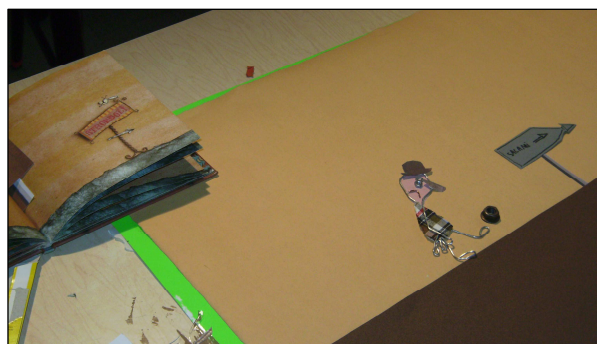


Fig.18 - Vérification avant prise de vue...

Ensuite, il y a l'expérimentation. Chacun veut voir ses mains, placées sous l'objectif de l'appareil photo numérique surplombant la table au-dessus de laquelle ils se penchent, et leurs doubles qui s'agitent sur l'écran de l'ordinateur. Puis viennent les règles : être concentré, faire attention à la manière dont se déplace... être à ce que l'on fait, être conscient de l'espace autour de soi et de la présence des autres à côté de soi...

Enfin, la pratique. Chacun alterne, un poste après l'autre. Il y a le moment délicat où il faut bouger un personnage, changer la position de sa tête, lui ouvrir les yeux, le passer de la position « face » à celle « de profil » tout en prenant garde à ne pas déplacer un élément du décor tandis qu'un camarade, devant l'écran de l'ordinateur, aide à la manœuvre. Il y a le moment de la prise de vue : quand on peut appuyer allégrement – et même plusieurs fois – sur la touche 3 du pavé numérique qui commande l'appareil photo numérique. Il y a surtout le moment où, pour contrôler l'enchaînement des images, on va faire défiler les prises de vue.

2.2 Le projet Livre numérique - atelier à la Maison Pour Tous Le Plan

2.2.1 Un public captif pas toujours captivé

Les sept enfants qui ont participé à cet atelier avaient entre six et huit ans et étaient scolarisés dans des établissements implantés dans la Zone Franche Urbaine de Valence. Aucun d'entre eux ne s'était inscrit de sa propre initiative et dans la majorité des cas, les parents avaient choisi l'atelier Livre numérique sans réellement savoir de quoi il s'agissait. En tous cas, ils ne l'avaient pas formellement expliqué à leurs enfants. À cela s'ajoutait le fait que celui-ci allait se dérouler durant les vacances de printemps et se retrouvait ainsi en concurrence avec des activités de type « centre aéré » beaucoup plus populaires auprès de notre jeune public.

2.2.2 Un décor de circonstances pour une immersion quasi totale

La Maison Pour Tous avait mis à notre disposition un appartement, situé à dix minutes à pied de ses locaux, dans lequel avaient lieu régulièrement des ateliers, d'où la présence de livres, de jeux de société, de matériel de peinture... Cela nous a permis, durant les huit jours passés avec les enfants, de bénéficier d'un lieu de travail qui s'est avéré idéal pour la conduite de notre atelier. Baptisé « studio de tournage » dès la première séance, nous n'allions plus l'appeler autrement, de manière à convaincre les enfants du caractère particulier de l'aventure à laquelle ils participaient. Sur le nom, ils ne trouvèrent rien à redire tant ils furent impressionnés par le matériel « de professionnel » que Sandra Corallo avait installé dans une des quatre pièces de l'appartement et à laquelle les volets fermés donnaient des airs de secret. Pour le reste... La lutte fut parfois inégale car la concurrence était juste à l'étage au-dessous, dans l'annexe de la Maison Pour Tous qui recevait chaque jour les autres gamins du quartier en vacances. Dès lors, comment lutter contre les sorties Paintball ou l'élection du « meilleur talent » ?



Fig.19 - La construction des décors

2.2.3 Règles du jeu et règles de vie

Les premières ont été très vite affichées sur le mur de la salle principale, celle où se concentraient les activités de création. Une liste de règles simples, établie entre volonté de concertation et nécessaire coercition. Le premier jour, nous avons respecté le rituel de la récréation. Fatale erreur qui nous ramena à l'issue des quinze minutes réglementaires sept gamins déchaînés, leur attention dispersée à grands cris aux quatre coins de la cour. Nous avons alors décidé de gérer le temps récréatif à notre manière, en le répartissant sur toute la journée, pour leur octroyer des pauses qui étaient de deux sortes, chacune devant répondre à un impératif. Il y avait celle de fin de matinée ou d'après-midi, un temps que les enfants occupaient librement, le plus souvent avec les jeux de société à disposition dans l'appartement. Un temps avec peu de contraintes. Et puis il y avait la pause de l'après-déjeuner, parfois utilisée aussi comme « sas de décompression » entre deux activités. C'était à la fois des moments de détente et des séances de remobilisation. Tous assis sur le canapé dans la plus petite des pièces, Sandra montrait aux enfants des courts-métrages d'animation, dont certains réalisés pendant des ateliers similaires au nôtre.

Cette pièce était également une salle de réunion. Chaque séance commençait par la présentation du programme à venir. Mais il est arrivé également que de très sérieuses discussions s’y tiennent. Histoire de rappeler aux sept enfants la raison de la présence de Sandra et de son matériel de professionnelle engagée par la MPT pour travailler avec eux, sur un projet qui était le leur et sur lequel des adultes avaient fait le pari de la réussite et accepté d’y consacrer un budget conséquent. Histoire de les convaincre de l’enjeu de leur travail, des délais à tenir avec l’ultime échéance, celle de la « mise en boîte » des images pour qu’enfin, Mathias Varin, le chef décorateur de Folimage, celui qui travaillait sur le dessin animé « Ariol » (oui, le Ariol qu’ils connaissaient !) et qui était venu le premier jour leur expliquer ce qu’il attendait d’eux, puisse s’atteler à la réalisation du livre numérique... Leur livre. Des séances consacrées au vivre ensemble ou à des notions comme la satisfaction du travail accompli, l’intérêt de l’entraide, le respect des autres, l’acceptation de la différence... Des séances enfin pour les convaincre de notre plaisir réel à travailler avec eux, de notre intérêt pour ce qu’ils faisaient, de la valeur que nous y accordions et que les autres, ces autres du dehors dont ils semblaient tant craindre l’opinion et les moqueries ne pourraient s’empêcher de reconnaître et d’applaudir s’ils venaient au Lux, le 23 juin, pour la projection finale.

2.2.4 Du livre papier au livre numérique et inversement

La transposition de « Comme chaque matin » de Christian Voltz a été relativement facile, au moins dans les grandes lignes. Dans l’histoire d’origine, le personnage est un adulte qui voit son quotidien grisâtre bouleversé le jour où par mégarde, il met une cravate jaune à la place de sa cravate grise habituelle. Atterré par sa méprise, le monde lui tombe sur la tête jusqu’au moment où une de ses collègues lui fait un compliment... Sur ce canevas, les enfants ont mis en scène leur quotidien : les matins où il est difficile de se lever, la corvée des transports, les vexations de la cour de récréation, le professeur qui punit... Des schémas qui ont fait l’unanimité jusqu’au choix de l’erreur fatale commise par Théo, leur héros. Certains stéréotypes ont la vie dure et celui du tee-shirt rose n’échappe pas à la règle...



Fig.20- couverture du livre imprimé

Une fois les grandes lignes du scénario de « Comme tous les jours » déterminées, il a fallu travailler sur la réécriture du texte et des dialogues ce qui supposait un travail de recherche de synonymes qui s’est avéré plus difficile qu’avec les élèves de l’école Jules Vallès. N’étant que sept, les enfants de l’atelier ne bénéficiaient pas de l’effet de nombre ce qui produisait un choix restreint de propositions. A contrario, la proximité entre leur quotidien et l’histoire imaginée les a aidés pour la production des dialogues. Ils n’avaient qu’à retranscrire des situations dont ils étaient souvent les protagonistes.

Lorsqu’il s’est agi de réaliser le story-board du livre numérique (voir annexe 4), cela s’est fait relativement vite dans la mesure où, d’une part, ils n’avaient pas à écrire (je transcrivais leurs propositions directement sur Word) ; d’autre part, ils avaient au cours des étapes précédentes « emmagasiné » suffisamment de situations et d’images pour faire des propositions. Malgré cela, ils ont manifesté un intérêt limité pour ce travail quelque peu abstrait pour eux au regard de ce qu’il se passait dans les autres pièces du studio où, tandis que sur les tables à côté, des personnages et des décors finissaient de prendre forme, d’autres se faisaient prendre en photo.

En définitive, il faudra attendre la fin de l'atelier pour que les enfants réalisent pleinement l'intérêt et la valeur de ce qu'ils avaient accompli en huit jours, en découvrant la première version de leur livre numérique sur l'ordinateur de Mathias Varin venu les encourager...

Épilogue... Même si l'adhésion des enfants de la Maison Pour Tous a été difficile à emporter, le travail qu'ils ont fait méritait d'être valorisé d'une manière qui soit plus accessible, pour eux-mêmes et pour leur entourage, que le livre numérique. C'est pourquoi Sandra Corallo a eu l'idée de faire imprimer un livre à partir des images réalisées par les enfants de l'atelier. Pour ma part, j'ai proposé d'y ajouter quelques pages consacrées à l'atelier, en utilisant notamment des photos que j'avais faites durant cette semaine de travail en compagnie de Fiona, Dounia, Anaïs, Aymen, Anis, Samy et Valentin. (voir annexe 5)

2.3 Le projet Théâtre filmé - classe de maternelle

Ce projet a été le dernier de mon stage et celui sur lequel j'ai été la plus autonome. Les délais pour le mener à bien étaient courts dans la mesure où la professeure avec laquelle je travaillais, Dominique Zilli, n'intervenait dans la classe que deux jours par semaine. Nous avons commencé après les vacances de printemps ; tout devait être terminé le 31 mai.

2.3.1 « C'est pas ma faute », l'album de Christian Voltz

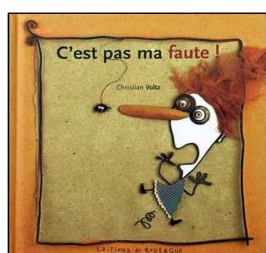


Fig.21 – Couverture de l'album

Dominique Zilli avait déjà fait une première lecture avec les 22 enfants de moyenne et grande section de sa classe. L'histoire commence avec une araignée et se termine avec un moustique. Entre les deux, c'est un défilé d'animaux domestiques avec effet domino : A bouscule B qui bouscule C qui bouscule... sans que ce ne soit jamais la faute de personne mais toujours celle de l'autre... Un principe que les enfants connaissent si bien qu'il ne leur a pas été difficile de trouver le titre de leur histoire. Entre « C'est pas moi ! » et « J'ai pas fait exprès ! », nous avons eu du mal à trancher...

Le choix de cet album répondait à deux critères (voir question 3.4 du questionnaire, annexe 7) : le degré de complexité du travail à réaliser par rapport au niveau des élèves et l'exploitation possible de la thématique dans le cadre d'activités scolaires.

2.3.2 Animaux des villes ou animaux des champs ?

La nécessité de marquer une différence avec les protagonistes du livre de Christian Voltz nous a amenées, Dominique Zilli et moi-même, à écrire notre propre scénario de sorte que nous soyons assurées de conduire la réflexion des enfants sur des pistes facilement exploitables avec eux, tant au niveau de la forme que du fond de l'histoire. Ainsi, et puisqu'il nous fallait laisser de côté les animaux de la ferme, nous nous sommes reportées naturellement sur les animaux sauvages. Après un premier travail, à l'oral, avec les enfants, de recherche de personnages, nous avons pu déterminer l'univers vers lequel nous allions orienter la suite de nos investigations. Comme l'univers du cirque était déjà utilisé dans un autre projet du dispositif (le jeu vidéo d'après l'album « Stromboli »), nous avons arrêté notre choix sur le zoo. C'était un univers qui sans être familier mettait néanmoins en scène des animaux sauvages que les enfants de cet âge pouvaient connaître, que ce soit par le biais de livres illustrés ou d'activités récréatives (coloriage), celui de dessins animés (le Roi Lion, l'Âge de Glace, Kirikou) ou même la publicité.

Pour la première séance de dessin, les enfants avaient pour seule consigne de dessiner un animal sauvage ce qui nécessita néanmoins une mise au point sur la différence entre « domestique » et « sauvage », concept qui eut du mal à résister aux remarques des enfants concernant des particuliers propriétaires de mygales, pythons et autres compagnons exotiques...



Fig.22 - Une ménagerie de papier

La récolte fut aussitôt affichée au tableau et nous procédâmes à l'inventaire : combien de lions ? de girafes ? de serpents ? et quid de certains mammifères non identifiables ? Puis vint le moment du casting : quels animaux allaient faire partie de notre histoire ? Pour les choisir, nous avons procédé à une nouvelle lecture du livre de Christian Voltz, un peu plus approfondie que la précédente. Notre objectif était d'amener les enfants à découvrir les deux éléments qui différenciaient un animal d'un autre à savoir, sa taille et la manière dont il bousculait celui qui le précédait : en le mordant, en le piquant, en le griffant... ?

Une fois ces deux éléments identifiés, nous avons opéré une nouvelle sélection parmi tous les candidats à plumes, à poils ou à écailles affichés au tableau...

Et les gagnants sont...

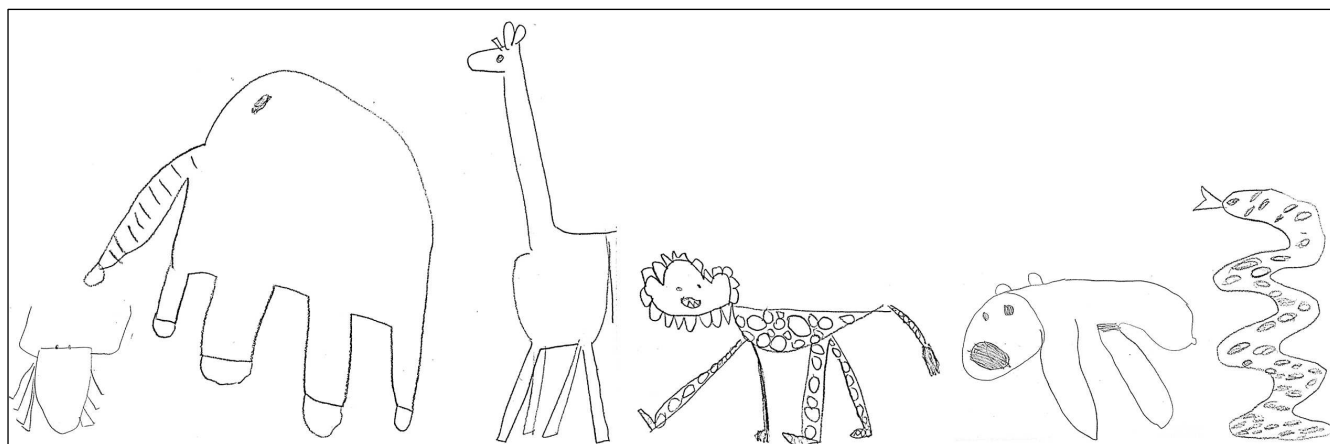


Fig.23 - A la queue leu leu...

Parallèlement au travail que nous faisons ensemble, Dominique Zilli a eu l'idée d'utiliser le contenu de nos séances pour prolonger celles-ci avec des activités pédagogiques ; ces dernières pouvaient être soit en lien direct avec l'histoire (voir annexe 6) soit utiliser cette dernière comme support à des apprentissages au programme (voir annexe 7).

2.3.3 Se traiter de noms d'oiseaux...

Le travail sur le texte a commencé. Dominique Zilli va essayer de trouver avec les enfants les expressions qui seront utilisées à la place de celles du livre : des adjectifs qui sont, dans le langage et l'imagerie populaires attribués aux animaux tels que « grosse vache ! » ou « matou de malheur ! ». Ce n'est pas facile car soit les enfants n'ont pas encore acquis ce vocabulaire, soit l'expression adéquate est du registre de l'argot ou est tombée en désuétude. Ainsi, le « grande gigue » que l'on aimerait utiliser pour la girafe est impossible à trouver pour les enfants... Mais ils ont des ressources !

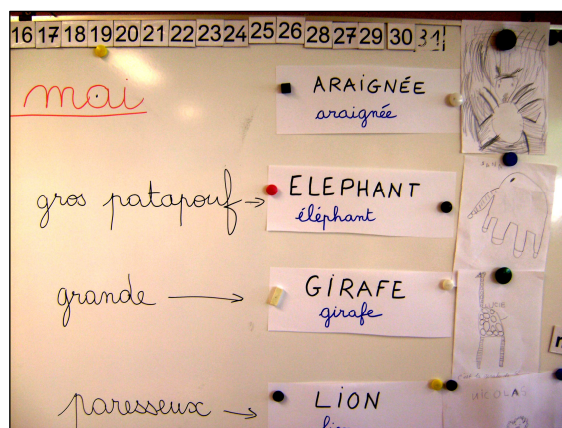


Fig.24 - Une séance de recherche de vocabulaire

2.3.4 Atelier customisation

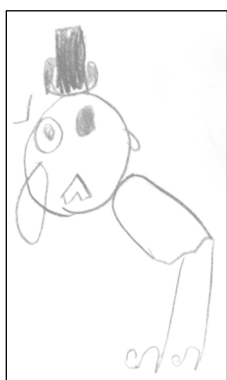


Fig.25 - Il est pas beau ?

Seul le personnage du gardien de zoo sera fabriqué « à la manière de Christian Voltz ». Sur les conseils de Sandra Corallo, il a été décidé d'utiliser les dessins des animaux tels quels. Du crayon noir sur du papier blanc, agrandis à la photocopieuse pour atteindre la taille idéale. Les lignes tracées à la pointe graphite apparaissaient avec encore plus de force. On a mis quand même quelques boulons, quelques écrous, une boucle de ceinture ici, une rondelle là... Habits de fête comme autant de clins d'œil à l'auteur... Les petites mains s'affairaient, on entendait des soupirs... Alors on a rusé, décomposé les formes complexes en formes simples, trié les matières premières : les ronds d'un côté, les carrés de l'autre. Quant aux inclassables...



Fig.26 – Concentration...

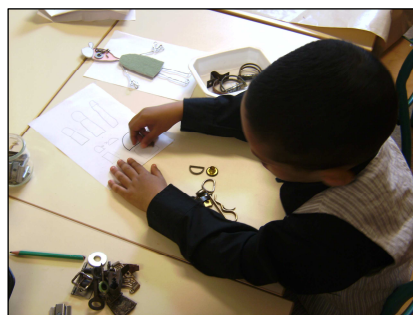


Fig.27 - Avec un modèle, ça va mieux...

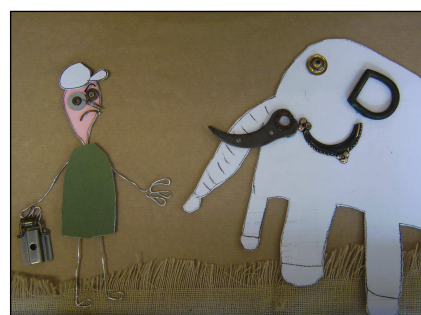


Fig.28 - Prêts pour la photo ?

2.3.5 Et dans le rôle de la girafe...

Sur ce projet, les enfants n'ont pas réalisé les prises de vue mais leurs voix ont été enregistrées. Lors d'une répétition, l'enfant qui prêtait sa voix au lion s'est tellement prise au jeu qu'elle a mordu son camarade girafe...

3. Conclusion

Au sortir de cette expérience, je me sens plus que jamais confortée dans ma volonté de concilier une activité d'enseignante avec la conception de projets tels ceux auxquels j'ai pu participer durant ces deux mois de stage. Ce n'est pas tant qu'il y ait été question de nouvelles technologies et d'images, que les premières figurent en bonne place d'une formation universitaire dans laquelle je me suis engagée tandis que les deuxièmes me suivent depuis mes premiers pas dans la vie professionnelle, quand je débuteais comme graphiste. C'est l'esprit de chantier... C'est le sentiment d'être à la charnière entre un enseignement que l'on dispense et un apprentissage que l'on fait au contact des élèves.

De la notion de marché linguistique telle qu'elle a été définie par Bourdieu, je n'ai jamais retenu qu'une seule information. Le terme de marché. Les enjeux de pouvoir se cachent dans les détails de la langue aussi sûrement qu'à une certaine époque un bon mot pouvait tuer. Quid alors de ces enfants avec lesquels j'ai travaillé ? De leurs phrases émaillées de « truc » et de « machin » et où les mots tiennent ensemble à grands renforts de gestes ? Ils parlent le sémaphore ? Comme c'est poétique ! À moins qu'ils ne soient comme l'albatros si majestueux en vol et si gauche au sol...

Alors on se rassure en se disant qu'ils n'en pensent pas moins... Pourtant, à les voir se battre avec leurs mots pour des images qui ne venaient pas, ou toujours les mêmes, je me suis dit qu'il n'y aurait jamais assez de projets comme ça pour les aider à aller voir ailleurs... L'envers du décor, la petite fabrique d'un manège sur lequel il suffit de monter pour que tout soit possible...

Mais cela s'apprend. Quand on écrit, il arrive qu'une phrase se fasse toute seule. Il suffit parfois d'un mot. Qui tombe. Une question de poids à l'aplomb de la page. Et le reste suit. Le verbe se tortille un peu pour trouver sa place. L'article hésite entre défini et indéfini. L'adjectif jauge ses chances de se qualifier... Et pour savoir faire cela, on lit, on écoute, on engrange, on teste, on se trompe, on efface et on recommence... Une phrase en amène une autre, L'histoire se fait.

Pour l'image, il en est de même. Il faut se constituer son bas de laine, sa réserve de codes et de cotes pour mesurer l'univers alentours à l'aune de son iconothèque de poche. Un Chagall pour un Kandinsky. Chris Marker versus Sergio Leone. Chapi Chapo contre Albatros. Bilal contre Tardi, Yslaire versus Fluide glacial... Plus on est de fous, plus on rit ou moins on se prend au sérieux. Les technologies les plus inventives pourront bien nous offrir une réalité toujours plus augmentée, une Seconde Second Life, des guerres des images toujours plus propres, il n'en reste pas moins qu'il appartient à chacun d'entre nous de pouvoir choisir la couleur de ses rêves et préférer le noir et blanc au technicolor. Et inversement. Ou alternativement. Oui. La liberté est une question d'alternatives.

L'inégalité n'est pas dans le fait que certains aient un ipad et d'autres non. L'inégalité réside dans le fait que certains puissent hériter d'un patrimoine iconographique riche et le faire fructifier et d'autres non. L'inégalité, c'est la rétention programmée d'imagination...

Sitographie

Christian Voltz. site officiel, <http://www.christianvoltz.com>, consulté le 12 juin 2011.

Conseil régional Rhône-Alpes. *Cluster Rhône-Alpes / Cluster Rhône-Alpes Imaginove*. En ligne sur le site du Conseil régional, http://www.rhonealpes.fr/TPL_CODE/TPL_AIDE/PAR_TPL_IDENTIFIANT/147/18-les-aides-de-la-region-rhone-alpes.htm, consulté le 9 juin 2011.

Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR), Direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services (DGCIS). *Qu'est-ce qu'un pôle de compétitivité ?*. En ligne sur le site [Competitivite.gouv.fr](http://competitivite.gouv.fr), <http://competitivite.gouv.fr/politique-des-poles/quest-ce-quun-pole-de-competitivite-472.html>, consulté le 9 juin 2011.

La Poudrière. *La Poudrière, école du film d'animation*. En ligne sur le site de La Poudrière, <http://www.poudriere.eu/fr//presentation>, consulté le 10 juin 2011.

Les Réservoirs. *Les Réservoirs*. En ligne sur le blog du projet « Quand les livres font du cross-media », http://lesreservoirs-projet-c.voltz.over-blog.com/pages/LES_RESERVOIRS-4339404.html, consulté le 28 mai 2011.

Les Réservoirs. *Quand les livres font du cross-media ?*. En ligne sur le blog du projet, http://lesreservoirs-projet-c.voltz.over-blog.com/pages/LES_RESERVOIRS-4339404.html, consulté le 28 mai 2011.

Les Réservoirs. *Articles récents*. En ligne sur le blog du projet, <http://lesreservoirs-projet-c.voltz.over-blog.com>, consulté le 28 mai 2011.

Secrétariat général du gouvernement (SGG). *Vocabulaire de la culture et de la communication (liste de termes, expressions et définitions adoptés)*. En ligne sur le site [Legifrance.gouv.fr](http://www.legifrance.gouv.fr), <http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000022507043&dateTexte=&categorieLien=id>, consulté le 9 juin 2011.

Wedia. *Le cross-média, mythe ou réalité ?*. En ligne sur le site de la société Wedia, <http://www.wedia-news.net/2008/05/le-cross-mdia-m.html>, consulté le 10 juin 2011.

Ressources annexes

Nota bene. Les sites répertoriés ci-dessous sont cités à titre indicatif et doivent être considérés comme des sources complémentaires d'information par rapport au sujet traité dans ce mémoire.

Les 4 pôles voués à l'image en Rhône-Alpes

1. Dans la Drôme

La Cartoucherie, Cour des Images (le site est en construction)

Vidéo consacrée à la Cartoucherie – émission «Focus» de La Chaîne Parlementaire (LCP)

→ <http://www.facebook.com/video/video.php?v=10150185950670034>

- **Folimage**, studio d'animation → <http://www.folimage.fr>
- **La Poudrière**, école européenne du cinéma d'animation → <http://www.poudriere.eu/fr>
- **l'Équipée**, association pour le développement du cinéma d'animation
→ <http://www.lequipée.com/fr/>
- **Les Tanukis**, studio de création cross-media → <http://www.lestanukis.com>
- **TeamTO**, studio d'animation indépendant → <http://www.teamto.com>
- **Toondra**, espace de VOD dédié au court-métrage d'animation → <http://www.toondra.com>
- **Fargo**, société de production clips, dessins animés, films d'entreprise
http://www.fargo.fr/fargo_instit.html
- **Les Ecrans**, association régionale de cinémas indépendants → <http://www.les-ecrans.org>
- **Cineda**, commission du film Drôme Ardèche → <http://www.cineda.com>

2. En Haute-Savoie

- **Citia (Annecy)**, centre de ressources et de compétences dans le domaine de l'image en mouvement → <http://www.citia.org>
- **Festival international du film d'animation d'Annecy** → <http://www.annecy.org>

3. Dans le Rhône

- **Pôle Pixel (Grand Lyon)**, pôle d'activités innovantes de l'image, du son et des industries créatives → <http://www.polepixel.fr>

4. En Ardèche

- **Ardèche Images (Lussas)**, association pour le développement du cinéma documentaire de création → <http://www.lussasdoc.com>
- **Les États généraux du film documentaire de Lussas** → <http://www.lussasdoc.com>

Imaginove (Rhône-Alpes), pôle de compétitivité des filières de l'image en mouvement

→ <http://www.imaginove.fr>

Divers Image, animation, multimédia

- **Association française du cinéma d'animation (AFCA)** → <http://www.afca.asso.fr>

Table des ANNEXES

ANNEXE 1	Les entreprises installées à La Cartoucherie, Cour des Images. Site institutionnel de la ville de Bourg-lès-Valence (26)	page 22
ANNEXE 2	Le Festival d'un jour – 1 ^{ère} page du programme de l'édition 2011	page 23
ANNEXE 3	L'Arbrolexik – activité d'appariement conçue pour la séance consacrée à l'histoire des jeux vidéo – école élémentaire Jules Vallès de Valence, classe de CE2 de Muriel Taponnier	page 24
ANNEXE 4	Story-board du livre numérique réalisé par les enfants de la Maison Pour Tous Le Plan de Valence	page 25
ANNEXE 5	Quelques pages de l'album « Comme tous les jours » réalisé à partir du story-board du livre numérique	page 28
ANNEXE 6	Activité pédagogique de remise en ordre conçue par Dominique Zilli, professeure des écoles à l'école maternelle P. Brossolette de Valence	page 29
ANNEXE 7	Activité pédagogique sur les différentes graphies conçue par Dominique Zilli de l'école maternelle P. Brossolette de Valence	page 30
ANNEXE 8	Questionnaire envoyé aux professeures des écoles ayant participé au projet « Quand les livres font du cross-media »	Page 31

ANNEXE 1

Site institutionnel de la ville de Bourg-lès-Valence (Drôme)

<http://www.bourg-les-valence.fr/Economie/La-Cartoucherie>



ville de **BOURG-LÈS-VALENCE**

Rechercher :

La Mairie | Découvrir la ville | Solidarités | Education et jeunesse | Culture, sports et loisirs | Cadre de vie et environnement | Econo

Economie

- Créer votre entreprise
- Emploi
- S'implanter à Bourg-lès-Valence
- La Cartoucherie**
- Commerces et marchés

La Cartoucherie

La Cartoucherie - Cour des Images

Rue de Chony
26500 Bourg-Lès-Valence

La Cartoucherie se veut un pôle d'excellence autour de l'image animée. Il allie la conservation patrimoniale de bâtiments de belle qualité architecturale sorte de palais industriel à la volonté affirmée d'y implanter des activités économiques et culturelles autour de l'image. Le cinéma d'animation aura la part belle avec :

- studio de production **Folimage**
- l'école européenne du cinéma d'animation **La Poudrière**
- l'association de promotion et de diffusion **l'Equipée**
- **Les Films du Nord** , production de court métrage d'animation d'auteur
- **TeamTO** , studio indépendant destiné à produire des séries TV et des films innovants
- **les Tanukis** , studio de création de contenu cross média
- **La Commission du Film Drôme-Ardèche** dont la mission est de faciliter les tournages en sud Rhône-Alpes
- **Fargo** , société de création audiovisuelle, production institutionnelle et production de films d'animation
- **Les Ecrans** , association qui regroupe les cinémas indépendants du sud de la région Rhône-Alpes
- **Toondra** , site web VOD (vidéo à la demande) dédié exclusivement au court-métrage d'animation.

Folimage, bien connu sur la place de Valence, mais aussi dans le monde entier a à cœur de maintenir et de développer son savoir-faire dans l'agglomération valentinoise évitant ainsi de se délocaliser.

La Cour des Images bénéficie de la démarche de développement engagée par la Région Rhône-Alpes et soutenue par le Département de la Drôme en matière de pôles de compétitivité (appelés aussi « clusters »). A ce titre, la Cartoucherie représente l'agglomération valentinoise, aux côtés d'Anecy, de Lyon et de Lussas, dans le pôle de compétitivité « imaginnove ». Il s'agit d'une véritable opportunité pour Folimage, mais aussi pour les entreprises qui se sont impliqués dans ce pôle.

ANNEXE 2

Dix-septième édition

L'équipée présente le
FESTIVAL D'UN JOUR
qui dure 6 jours

Dix-septième édition

JOURNAL D'UN JOUR

21 au 26 mars 2011
La grande fête du cinéma d'animation

La Gourmandise ?

Un défaut honteux ? Pire, un péché capital, au même titre que l'avarice, l'envie, la luxure ? Allons donc, quelle démesure ! Non, non car la gourmandise est multiple, plurielle, diverse : à vos mirettes !

Beignets de tomate verte

Le Festival vous propose, comme l'année dernière, une mise en bouche avec une soirée en début de semaine à la Cartoucherie autour de la programmation : projection, discussion et apéritif animé en compagnie du Conseil artistique du Festival. Une façon de choisir ensemble la cerise sur le gâteau de la Soirée de clôture (p.2)
... et aussi des RDV à la Cartoucherie en journée avec des ateliers pour les enfants et pour les adultes, une caravane/mini salle de projection qui déambule dans les communes de l'agglomération tout au long de la semaine et trois expositions à visiter sans modération (p.2).

Cuisine et dépendances

Que vous apparteniez à la famille glouton ou à la famille gourmet, venez nous rejoindre pour nos quatre grands rendez-vous : goûteux avec la Séance d'ouverture (p.3), surprenant avec la Nuit la plus animée (p.4 et 5), piquant à la Soirée de clôture et sucré au petit Bal du Festival (p.3).

Les mille et une recettes du cuisinier amoureux

Le Festival 2011 met à l'honneur les croisements artistiques. Il y aura des invités qui nous raconteront par le menu leur parcours artistique (p.6), et ceux qui nous montreront le fruit de leurs appétits créatifs (p.7). Nous invitons aussi à notre table l'opéra (p.13) et le design graphique (p.4) : à vous de faire votre menu sans friser l'indigestion !

Le festin de Babette

Pas de bon repas sans porter un toast, avec un hommage au réalisateur japonais Satoshi Kon, à travers la présentation de deux de ses films emblématiques (p.8).

Salé sucré

Pour satisfaire petits et grands, le festival propose 8 programmes : des longs métrages savoureux, une adaptation croustillante du Barbier de Séville dans ce délicieux théâtre à l'italienne qu'est le Théâtre de la Ville de Valence (p.12 et 13), trois programmes originaux de courts métrages picorés dans les festivals internationaux pour tous les appétits (p.11), sans oublier Musique d'un Jour et les films d'atelier de l'équipée (p.10).

La grande bouffe

... permettra sans aucun doute d'exciter votre appétit d'animavores avec les 100 films présentés, les rencontres, les expositions, la « Caravane ensorcelée », les séances interactives, les ateliers et autres surprises de cette nouvelle édition du Festival d'un Jour qui dure 6 jours dans 11 communes de la Drôme et de l'Ardèche (p.15).



3 0120 10 120101 - Equipée libre

Ne pas jeter sur la voie publique

Valence, le théâtre Bel Image - Lux, Scène Nationale - Le Navire - le théâtre de la Ville - le Conservatoire à Rayonnement Départemental - l'Hôtel du Département
Bourg-lès-Valence, la Cartoucherie | Portes-lès-Valence, le Train Cinéma | Guilhaud-Granges, l'Agora | Chabeuil, la Médiathèque - le Centre Culturel
Dieulefit, le Ciné Labor - le collège Ernest Châtelain | Saint Vallier, le Ciné Galaxie | La Chapelle en Vercors, la salle des fêtes | Montmeyran | Upié | La Baume-Cornillane

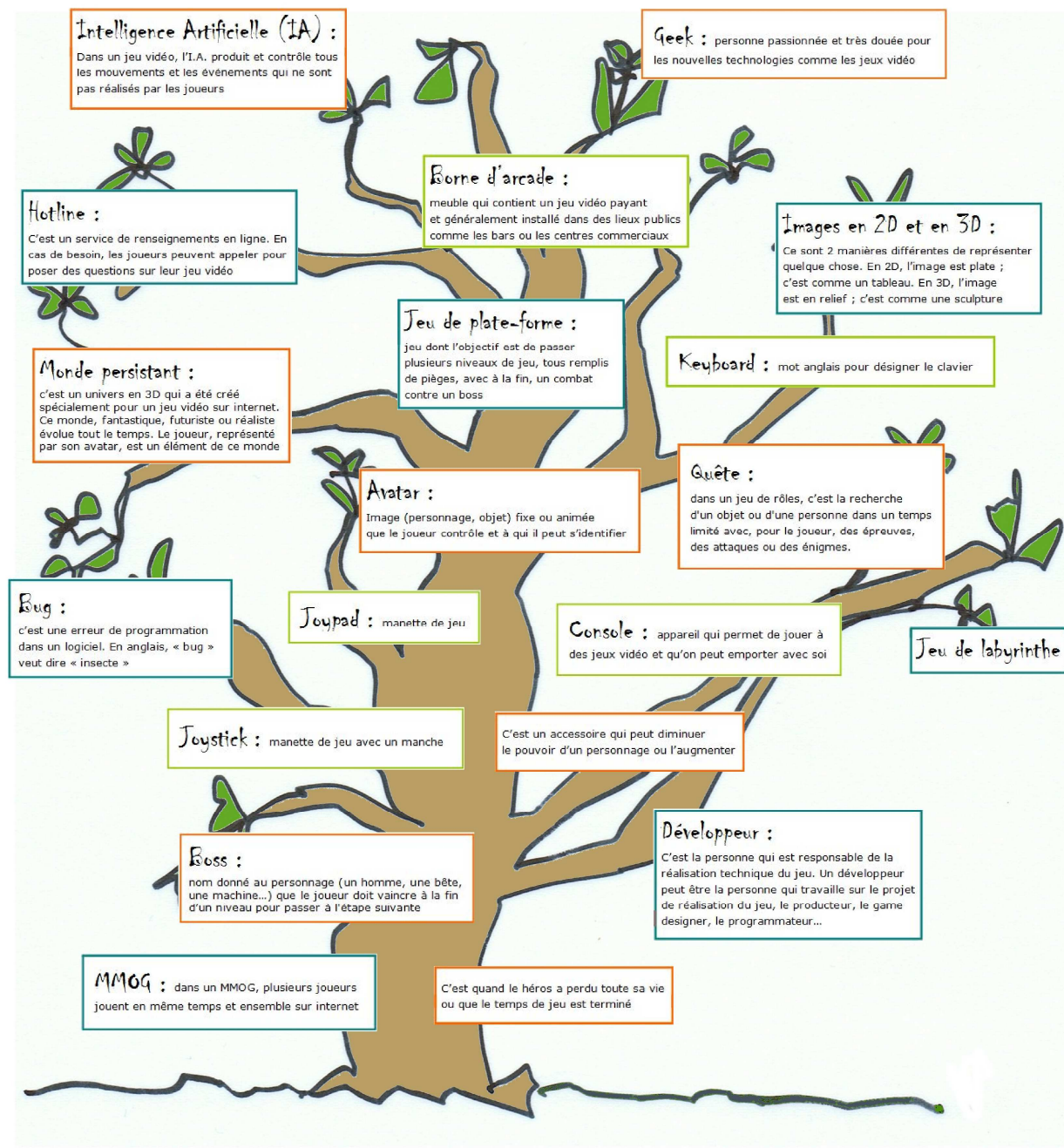
ANNEXE 3

RESERVOIRS
LES Association pour le Développement
des Images Numériques et du Cross-Media

QUAND LES LIVRES FONT DU CROSS-MEDIA – avril 2011

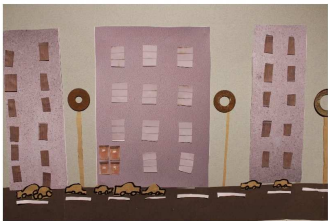



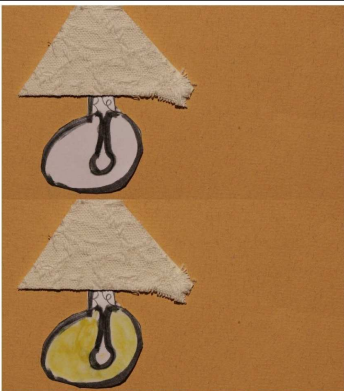

L'arbr^olexik



Pour découvrir 20 mots ou expressions utilisés dans l'univers du jeu vidéo





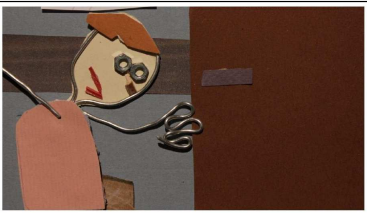

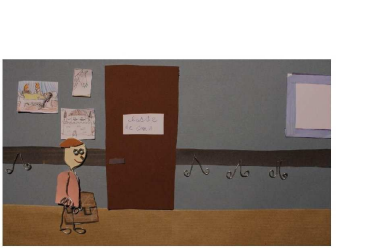

ANNEXE 4

Story-board du livre numérique « Comme tous les jours » Projet réalisé avec les enfants de la Maison Pour Tous (MPT) Le Plan à Valence

page	image	texte	action
1 /2		Comme tous les jours (c'est le titre)	PAS D'ACTION
3/4		Théo ! Théo !	PAS D'ACTION
5/6		ZZ ! ZZ ! Théo ! Réveille-toi ! C'est l'heure !	Théo ronfle si on clique et/ou on l'entend râler
7/8		Oh ! Noon !	si on clique sur la couverture , on voit la maman de Théo qui tire la couverture.
9/10		Théo ! j'allume la lumière	On clique sur l'ampoule et elle s'éclaire
11/12		Qu'est-ce que j'aurais aimé rester toute la journée sous mon drap tout doux à réver	On clique sur réver et on voit le rêve de Théo (dormir toute la journée par exemple)

<p>13/14</p>		<p>Mais il faut se dépêcher. Petit Théo prépare son cartable pour aller à l'école.</p> <p>Mais il n'a pas envie d'y aller</p> <p>Comme tous les jours,</p>	<p>On clique sur le cartable et on voit ce qu'il y a dans le cartable</p>
<p>15/16</p>		<p>Petit Théo ouvre son armoire et met un tee-shirt bleu.</p> <p>Comme tous les jours,</p>	<p>PAS D'ACTION</p>

<p>17/18</p>		<p>Petit Théo prend son petit déjeuner dans le salon avec sa petite sœur Lisa.</p> <p>Comme tous les jours,</p>	<p>PAS D'ACTION</p>
<p>19/20</p>		<p>Domage, il n'aura pas le temps de voir la fin de son dessin animé préféré car il faut vite partir</p> <p>Comme tous les jours.</p>	<p>On clique sur la télé et on voit un extrait d' Ariol</p>
<p>21/22</p>		<p>Sur le chemin de l'école, Petit théo est retardé par sa sœur lisa, qui ne veut pas avancer</p> <p>Comme tous les jours</p>	<p>Son : (voix de Lisa) Oh la la ! tu vas trop vite ! je suis fatiguée</p>
<p>23/24</p>		<p>Petit théo est très en colère comme tous les jours</p>	<p>Grabouillis au dessus de sa tête</p>

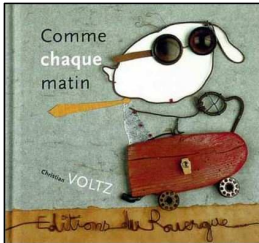
25/26		<p>Naturellement quand il arrive à l'école, caché derrière sa porte, le directeur gronde Théo</p> <p>Comme tous les jours</p>	<p>On clique sur la porte : animation de l'horloge et /ou on entend la voix du directeur qui gronde Théo</p>
27/28		<p>Allez courage, je dois rentrer en classe , se dit théo</p> <p>Comme tou...</p>	<p>PAS D'ACTION</p>
29/30		<p>(Théo découvre son tee-shirt rose)</p> <p>Ah ! ah ! m , m, mon tee-shirt est rose ! catastrophe ! je me suis trompé ! je vais avoir la honte ! tout le monde va se moquer de moi ! personne va vouloir être mon copain ! rose , c'est un matin atroce</p>	<p>Les mots peuvent grossir ou des synonymes apparaissent à la place de certains mots</p>
31/32		<p>Bonjour théo lui dit framboise dans sa robe à pois</p> <p>Je te trouve très beau aujourd'hui !</p> <p>Ce tee-shirt rose te va super bien !</p>	<p>On entend la voix de Framboise</p> <p>ou PAS D'ACTION</p>
33/34			<p>PAS D'ACTION</p>
35/36		<p>petit théo décide alors de frapper à la porte, puis rentre dans sa classe, le cœur léger</p> <p>comme aucun autre jour</p>	<p>Animation de la porte ou on voit Théo qui rougit</p> <p>page suivante : la porte est fermée</p>

Suite à cet atelier et afin de conserver une trace du travail des enfants qui y ont participé, un livre a été réalisé sur la base de ce story-board.

Quelques pages de cette publication sont présentées à l'annexe suivante.

ANNEXE 5

Quelques pages de l'album réalisé à partir du travail des enfants de l'atelier Livre numérique de la MPT Le plan

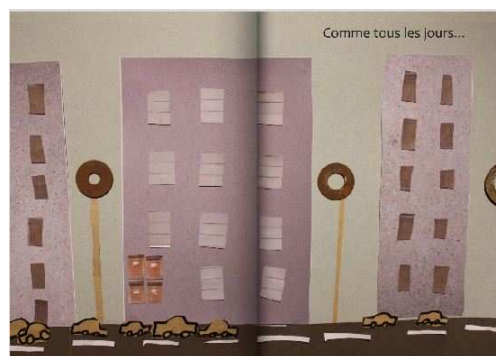


L'album de Christian Voltz

la publication de cet ouvrage est née de la volonté de Sandra Corallo d'offrir aux enfants de l'atelier une trace de leur travail qui soit moins virtuelle que celle d'un livre numérique. En proposant d'ajouter à l'histoire imaginée par ces jeunes créateurs un petit reportage photo sur le déroulement de l'atelier, je voulais valoriser leur travail, d'abord à leurs propres yeux mais également auprès de leur entourage, familial ou institutionnel.



Couverture du livre



Pages 1 et 2 – L'immeuble de Théo



Pages 7 et 8 – Un matin difficile



Pages 21 et 22 - En route vers l'école



Pages 29 et 30 - Une journée atroce...



Page 32 – Pas tant que ça !

Le reportage photos



Page 1 – Quelques mots...



Pages 4 et 5 – Les enfants en pleine action



Page 6 – Épilogue

Le livre a été réalisé avec le logiciel du site de création en ligne monalbumphoto.fr

ANNEXE 6

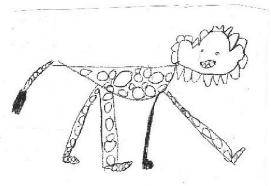
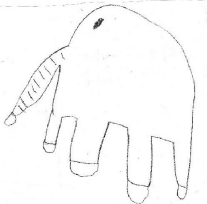
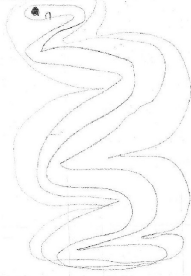

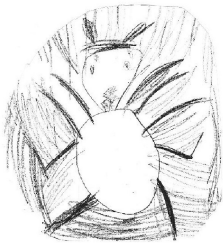

**Activité pédagogique de remise en ordre conçue par Dominique Zilli,
professeure des écoles à l'école maternelle P. Brossolette de Valence**

Prénom :

C'est pas ma faute ! Christian Voltz

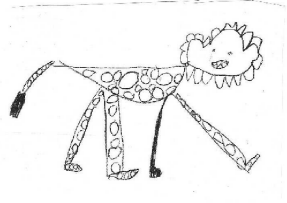
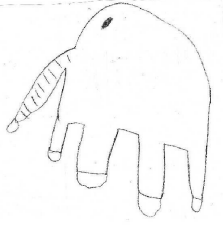
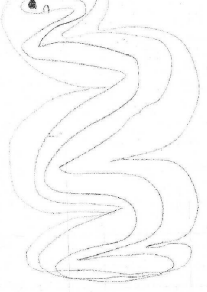
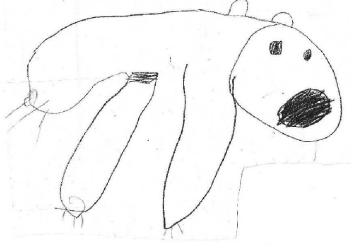
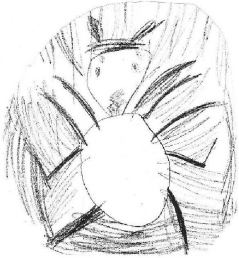

**Objectif : Inventer une histoire à la manière de C. Voltz
Consigne : Replace les animaux dans l'ordre de leur apparition dans l'histoire**

1	2	3
4	5	6

 LION Lion	 ELEPHANT éléphant	 SERPENT serpent
 OURS ours	 ARAIGNEE araignée	 GIRAFE girafe

ANNEXE 7

**Activité pédagogique sur les différentes graphies conçue
par Dominique Zilli de l'école maternelle P. Brossolette de Valence**

 LION lion	 ELEPHANT éléphant	 SERPENT serpent
 OURS ours	 ARAIGNEE araignée	 GIRAFE girafe

Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les sur les pointillés correspondant à l'image de l'animal

araignée

éléphant

ours

serpent

lion

girafe

ANNEXE 8

« Le cross-media en milieu scolaire »

Questionnaire à l'intention des professeures des écoles qui ont participé au projet
« Quand les livres font du cross-media » de l'association Les Réservoirs

Stage professionnel / Master 1 *Didactique des langues et ingénierie pédagogique multimédia* / Université Stendhal – juin 2011



Le cross-media en milieu scolaire

Ce questionnaire s'inscrit dans le travail de réflexion mené dans le cadre de mon stage professionnel de master 1 *Didactique des langues et ingénierie pédagogique multimédia* effectué du 1^{er} avril au 31 mai au sein des Réservoirs, association pour le développement des images numériques et du cross-media.

Vous avez participé avec votre classe à un projet du dispositif « *Quand les livres font du cross-media* » mis en place par Les Réservoirs. Le questionnaire ci-dessous est destiné à mettre en lumière l'intérêt d'un tel projet dans le cadre de la classe et les bénéfices retirés par les élèves participants.

Merci par avance pour votre participation

Corinne Savignon – corinne.savignon@gmail.com

- 1. Votre établissement** (nom / ville) : public privé
- école maternelle école élémentaire collège lycée général lycée professionnel
- Votre établissement fait-il partie d'une catégorie type ZEP, REP, ZUS... ?** oui : non

2. Les participants au projet au sein de votre établissement

- 2.1 Le niveau de la classe engagée dans le projet** **Nombre d'élèves participants :**
- Maternelle** petite section moyenne section grande section
- École élémentaire** CP CE1 CE2 CM1 CM2
- Collège** 6^{ème} 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}
- Lycée** première seconde terminale
- 2.2 En dehors de Sandra Corallo de l'association Les Réservoirs, de vous et de moi-même, d'autres personnes ont-elles participé de manière formelle et régulière au projet (collègue, intervenant(e) spécialisé(e)...) ?**
- non oui (*précisez la fonction et le rôle joué dans la conduite du projet*) :

- 2.3 Par le passé, vous avez déjà participé à un projet en rapport avec** (dans le cas contraire, allez à la question 2.4)
- l'image fixe l'image animée les médias le numérique les TIC / TICE
- la littérature l'écriture un créateur (écrivain, plasticien, photographe, réalisateur...)
- Avec quel public ?** public de même niveau que celui du projet cross-media public d'un autre niveau :

Merci de préciser en quelques mots la nature du précédent projet et les partenaires engagés dans le projet

2.4 Votre participation au projet cross-media a été :

- volontaire
 le fait d'un concours de circonstances (*allez à la question 3*)
 à la demande de votre administration (*allez à la question 3*)

2.5 Votre participation au projet cross-media a été motivée par (plusieurs choix possibles) :

- l'opportunité offerte de travailler sur l'image
 le lien avec le livre (en tant qu'objet et média)
 le choix de Christian Voltz comme auteur
- les aspects techniques du projet (outils utilisés, savoir-faire...)
 l'implication du multimédia et des TIC dans le projet
 l'interaction entre le support Livre et le numérique
- les aspects pluridisciplinaires du projet (lecture, écriture, dessin...)
 les liens possibles entre le projet et les programmes
 la valorisation de savoir-faire et de savoir-être
- le caractère innovant (pour les élèves) du projet
 la réputation de l'association Les Réservoirs
- autre (*précisez*) :

3. La réalisation de votre projet – contexte et caractéristiques générales

3.1 Dans quel cadre ce projet a-t-il été réalisé ?

- projet d'école ou d'établissement
 classe à projet artistique et culturel
 ateliers artistiques
 atelier scientifique et technique
 dispositif cinéma
- autre (*précisez*) :

3.2 Nombre d'heures (approximativement) consacrées au projet cross-media : heures

- réparties sur l'année scolaire
 effectuées dans un temps limité

3.3 Titre de l'album de Christian Voltz choisi pour votre projet

- Stromboli*
 Comme tous les matins
 Sacré sandwich
 Nous les hommes
- C'est pas ma faute*
 Le livre le plus génial que j'aie jamais lu...
 autre :

3.4 Qui a choisi l'album ? vous les élèves autre (*précisez*) Sur quel(s) critère(s) ?

- le degré de complexité du travail à accomplir (nombre de personnages ou de décors à réaliser, longueur ou difficulté du texte à transposer...) par rapport au :
- média choisi
 niveau des élèves
 temps dévolu au projet
- l'intérêt des thèmes abordés dans l'album par rapport à une exploitation en classe :
- dans le cadre d'activités scolaires liées au programme (activités sur le lexique, la morphosyntaxe...)
 dans le cadre d'un apprentissage du « vivre ensemble » (égalité des sexes, acceptation des différences...)

3.5 Support média choisi pour l'adaptation de l'album

- diaporama
 animatique
 film d'animation
 vidéo
- hypertexte
 livre numérique
 jeu vidéo
 autre :

3.6 Qui a choisi ce support ? vous les élèves autre (précisez) **Sur quel(s) critère(s) ?**

le caractère original / nouveau (entourez l'adjectif qui convient) du média par rapport :

aux pratiques connues des élèves à des projets antérieurs menés dans votre établissement

les aspects techniques du média et leur exploitation possible dans le cadre de la classe

autre (précisez) :

4. La réalisation de votre projet – l'adaptation et la fabrication des personnages / décors

4.1 Phases de recherche (scénario de l'histoire, titre, nom et caractéristiques des personnages, textes...)

à l'écrit (dont dessin), travail individuel pour scénario noms personnages décors

à l'écrit (dont dessin), travail en groupes pour scénario noms personnages décors

à l'oral, de manière collective, pour scénario noms personnages décors

avec prise de notes par : vous 1 élève choisi tous les élèves

4.2 Ces phases de recherche ont-elles été précédées / accompagnées / suivies (entourez l'adjectif qui convient) d'activités ou de séquences d'enseignement portant sur :

le graphisme la phonétique le lexique la morphosyntaxe l'informatique autre

Merci de préciser en quelques mots les contenus

5. La publication d'article(s) sur le blog « Quand les livres font du cross-media »

5.1 Les articles ont été rédigés sur le blog sur papier avec un traitement de texte

ils ont été rédigés par les élèves suite à un travail collectif en groupes individuel

ils ont été rédigés par vous-même à partir de textes produits par les élèves

5.2 En plus de la rédaction, les élèves ont également : choisi la mise en page (choix de la police, sa taille...)

paramétré eux-mêmes la mise en page choisi les photos d'illustration inséré les photos choisies

6. Les bénéfices du projet pour les élèves

6.1 Acquisition ou renforcement de savoir-faire ou de connaissances en :

langue sciences éduc. artistique TIC autre :

Merci de préciser (production écrite, utilisation d'un traitement de texte...)

6.2 Acquisition ou renforcement de savoir-être (individuel ou par rapport au groupe-classe) :

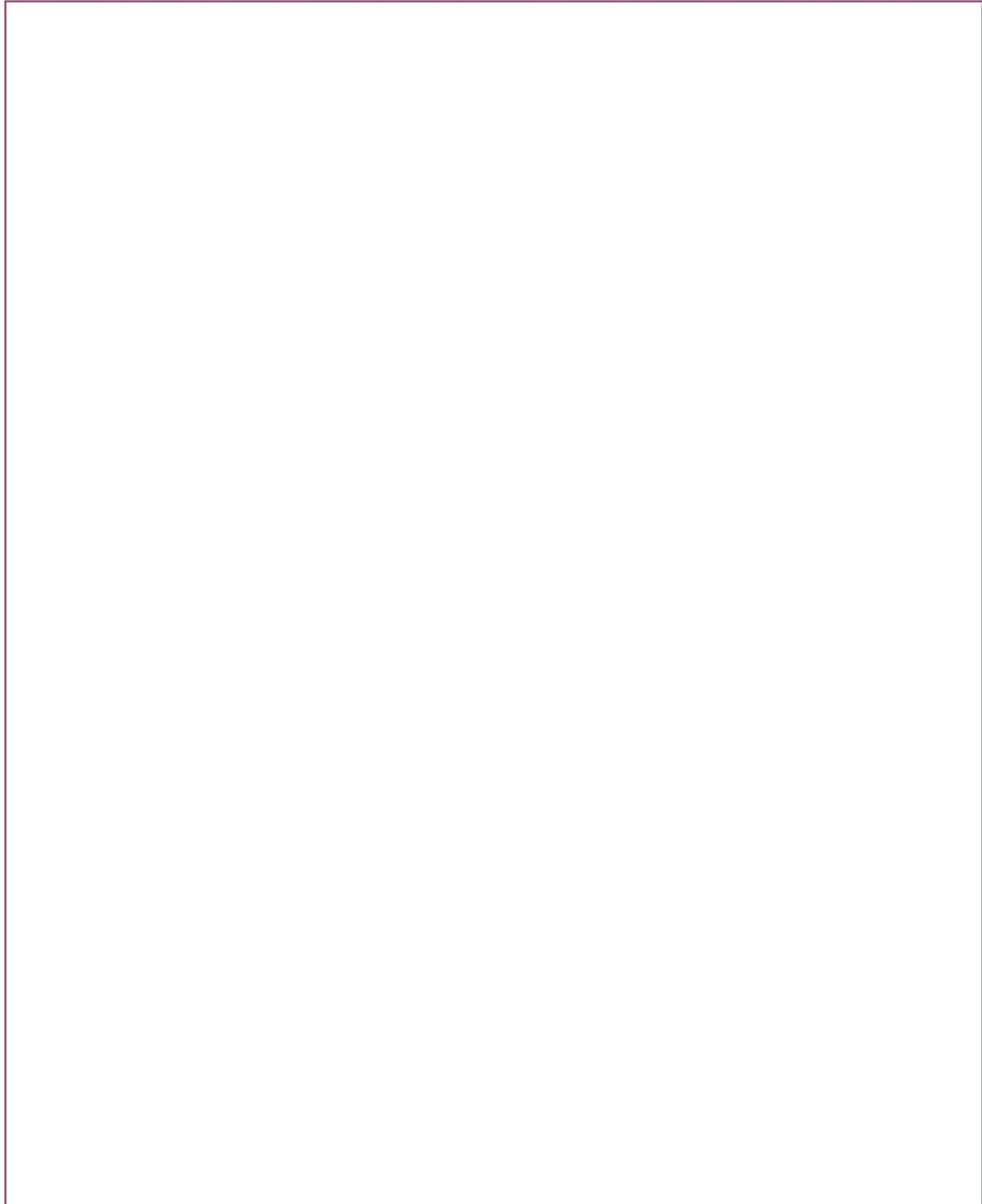
confiance en soi sens des responsabilités autonomie écoute de l'autre créativité

capacité à travailler en équipe capacité à prendre des initiatives capacité à parler en public

autre :

Stage professionnel / Master 1 *Didactique des langues et ingénierie pédagogique multimédia* / Université Stendhal - juin 2011

Si vous souhaitez apporter des précisions par rapport à des questions abordées dans ce document ou faire part d'observations en lien avec votre expérience sur le projet Cross-media , cet espace est le vôtre...



4 / 4

Mots-clés : cross-media, éducation, image animée, jeune public, jeu vidéo, livre numérique, TICE

Résumé : parallèlement à son travail de promotion de l'image animée, l'association drômoise Les Réservoirs œuvre depuis longtemps en faveur de l'éducation à l'image, notamment auprès du jeune public. Dans cette optique, elle a conçu un dispositif cross-media autour de l'œuvre de Christian Voltz, auteur-illustrateur de littérature jeunesse. Ce dispositif, auquel ont participé des établissements publics du primaire et du secondaire de l'agglomération valentinoise, a donné naissance à la réalisation, par les enfants participant, de fictions sur des supports multimédia (livre numérique, animatique, jeu vidéo, hypertexte...). À l'expérimentation de procédés techniques, en résonance pour certains avec les contenus des programmes scolaires, s'est ajoutée la découverte de processus de création et d'un langage propres à l'image et pour lesquels les enfants devaient mobiliser savoir-faire et savoir-être.

Tags : crossmedia, e-book, ICT in Education, moving picture, video game, young audiences

Abstract : the purposes of the association Les Réservoirs are to promote the moving picture and to encourage image education as well, in particular geared toward young audiences. From this perspective, a crossmedia device has been created around the work of Christian Voltz, an author and an illustrator for children's books. Many primary and secondary schools were a part of that project and children involved in it invented fictions, using various multimedia materials (ebook, animatic, video game, hypertexte fiction...). While pupils were trying out technical processes, some of those matching the curriculum, they discovered creative processes and language peculiar to image as well, using their learning, technical and social skills.



Déclaration anti-plagiat

Document à scanner après signature
et à joindre au mémoire électronique

DECLARATION

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : SAUVIGNON PRENOM : CORINNE

DATE : 22/06/2011