

Projet Pédagogique Education à l'Image

Outils pour monter un projet pédagogique dans le cadre d'une sortie scolaire ou d'une classe de découvertes Futuroscope.

I. L'éducation à l'image dans les programmes scolaires et ses objectifs généraux

Comment envisager aujourd'hui d'enseigner la littérature, les sciences, l'histoire, la géographie, les langues et les arts plastiques sans prendre en compte la **place essentielle de l'image** ?

L'école ne peut ignorer l'émergence des nouveaux outils et des nouveaux supports. L'écran, dans un avenir plus ou moins proche, risque de détrôner le papier et notre perception de l'image va s'en trouver bouleversée : l'immédiateté des résultats, la diffusion quasi instantanée, la possibilité de transformer les images, tout cela, les jeunes vivent avec, au quotidien, mais qu'en font-ils ? Que nous disent-ils ? Loin de diaboliser ces nouvelles pratiques, l'école doit les intégrer et **proposer de nouvelles lectures**.

Heureusement, depuis plusieurs années, **l'éducation à l'image est inscrite au cœur des programmes officiels** dès l'école élémentaire, avec une éducation progressive à la pratique et à l'analyse des principales formes d'image.

Cette initiation doit se poursuivre au collège et au lycée en lien tout particulièrement avec les enseignements de **lettres, histoire-géographie, langues et arts plastiques**.

On pourra se reporter utilement au site suivant pour retrouver les instructions officielles :
<http://www.education.gouv.fr/bo/2005/5/MENE0500078C.htm>

Objectifs généraux de l'éducation à l'image

1) A l'école primaire

Les programmes de 2002 balisent un parcours d'éducation à l'image en pointant les capacités méthodologiques à développer chez les élèves. Dans les trois cycles, il s'agit de maîtriser des langages (écrit, oral, image) et les liens entre eux :

- au cycle 1, il s'agit avant tout de découvrir la diversité des images : l'appareil photo numérique va permettre d'expérimenter des situations de communication et d'exercer la capacité à produire des images ;
- au cycle 2, l'élève découvre le fonctionnement de l'image et s'engage dans une interprétation simple. Il va prendre conscience des contraintes et des modes de production de l'image ;
- au cycle 3, l'élève doit justifier son point de vue : la production d'images sert d'abord une démarche critique.

En outre, les notions juridiques relatives au droit à l'image et à la vie privée, au droit d'auteur et à la notion d'œuvre sont abordées dans les items du B2i.

2) **Au collège et au lycée**

Les objectifs généraux de cette éducation sont définis clairement et précisément dans les I.O. de 1999.

- **Prendre en compte la réalité culturelle des élèves** et les connaissances qu'ils élaborent hors de l'école grâce aux images et aux écrans.
- Développer des **compétences de repérage, de lecture et de compréhension des divers types d'images**.
- **Travailler l'articulation écrit / oral / image** tant en lecture qu'en production.
- **Diversifier des situations de classe** pour installer des démarches de compréhension et de maîtrise propres aux différents types de discours (cinéma, affiches, publicité).
- **Favoriser l'exercice de l'esprit critique par la capacité à distinguer réalité et représentation de cette réalité**, par la compréhension de la réalité du monde technologique.
- **Apprendre à produire des images dans une finalité de communication** grâce à un maniement efficace des outils tels que le caméscope ou l'appareil photo numérique.

Les items du B2i des niveaux collège-lycée conduisent à approfondir la problématique autour du droit à l'image.

II. **Le Parc du Futuroscope et l'éducation à l'image**

Rappelons d'abord que selon les instructions officielles, la sortie scolaire dans un projet d'apprentissage, quelque soit le niveau scolaire, est soit :

- une étape initiale de sensibilisation représentant un tremplin pour des acquisitions,
- un temps fort dans un domaine d'activités,
- l'aboutissement d'une série d'activités permettant de réemployer et de mettre en situation des acquisitions dans un milieu où elles sont pleinement pertinentes et significatives.

Par ailleurs, les I.O. précisent que **l'éducation à l'image doit être menée de façon active et dynamique, ancrée dans la réalité et en lien avec l'univers des jeunes**.

Le Parc du Futuroscope, parc de toutes les images (fixes, animées, réelles, virtuelles, ...) répond à cette exigence : toutes les capacités d'observation des élèves seront en alerte face à des environnements insolites et passionnants. Outre les attractions liées aux technologies de l'image (3D, dynamique, double écran géant, écran hémisphérique, réalité augmentée), le Futuroscope propose des attractions interactives comme *Star du Futur !*, sensorielles comme *Les Yeux Grands Fermés – Parcours dans le Noir*, où, le visiteur est guidé par un aveugle, découvrant ainsi la réalité du quotidien des non-voyants. Cette expérience originale peut être une piste pour "regarder autrement".

En outre, des activités spécifiques autour du thème de l'image sont proposées aux classes :

- projection de l'émission "**C'est Pas Sorcier !**" tournée au Futuroscope sur les techniques de projection d'images en IMAX[®] et en relief,
- atelier des **Secrets de l'Image** : présentation des techniques de projection et visite d'une régie d'attraction,
- atelier d'**Initiation à l'Image Numérique** avec prises de vue sur le parc, visualisation et retouche des images sur des postes informatiques.

III. Propositions pour construire un projet pédagogique autour de l'éducation à l'image incluant une sortie Futuroscope

Construire un projet, c'est déterminer des objectifs d'apprentissage, mettre en place une démarche pédagogique, c'est-à-dire des modalités de mise en œuvre (types d'activités et échéancier).

Il est évident qu'un choix d'apprentissage et donc d'activités doit être effectué par l'équipe pédagogique en privilégiant la démarche d'appropriation active et en conservant à l'esprit que la réalisation pratique n'est jamais à considérer comme une fin en soi.

Pour chacune des thématiques présentées ci-après, les objectifs généraux d'apprentissage ne sont pas rappelés, des activités ainsi que les différentes étapes de réalisations sont proposées. Ce ne sont que des **pistes et suggestions** dont les enseignants pourront s'inspirer pour construire leur propre démarche en fonction de l'âge des élèves, des situations locales, du projet d'école ou d'établissement.

Thématiques	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
<p>1. Regards : la photographie</p>	<p>lecture d'images fixes : l'objectif de cette activité est de s'approprier un langage commun : échelle de plans, cadrage, composition de l'image..., en faisant comprendre qu'une image n'est jamais neutre, qu'elle a un auteur et que par ailleurs, l'image n'est pas perçue de la même manière par chacun d'entre nous.</p> <p>Les images choisies peuvent être variées : photos de reportages, de mode, mais aussi publicités.¹ Cette activité peut être menée dans un premier temps en grand groupe à l'oral ou en petits groupes.</p> <p>Elle peut être complétée par des exercices individuels écrits, par exemple : demander à chacun de donner un titre à l'image et de rédiger un texte court sur son interprétation.</p>	<p>- participer à l'Atelier d'Initiation à l'Image Numérique pour une prise en main de l'appareil photo numérique.</p> <p>- réaliser un reportage photo : photographier des bâtiments du Parc après avoir défini le sujet de la photo (recherche d'un titre), l'angle de prise de vue et le cadrage, les éléments pris en compte dans la composition (lumière, couleur, premier plan) ; comparer l'image obtenue avec l'intention de départ ; réaliser des photos en fonction d'intentions définies par d'autres.</p>	<p>- réaliser une exposition souvenir.</p> <p>- à partir d'une photo prise sur le Parc, réaliser une affiche publicitaire vantant le Futuroscope.</p>
<p>2. Images de synthèse et mondes virtuels</p>	<p>rechercher dans l'environnement quotidien des images utilisant des éléments virtuels (télévision, cinéma, publicité) et s'interroger sur ces images numériques (aspect, texture, rapport au monde réel)².</p>	<p>- découvrir des films réalisés en images de synthèse, en particulier "Le Seigneur du Ring", dans lequel les 2 personnages expliquent aux spectateurs les étapes successives de la création d'un personnage virtuel, qui prend vie sous leurs yeux grâce à la technique de la modélisation en 3D.</p> <p>Chaque attraction peut faire l'objet d'une fiche présentant le thème abordé, la technique utilisée, les images projetées, l'histoire racontée, les sensations ressenties³.</p> <p>- participer à l'Atelier d'Initiation à l'Image Numérique,</p> <p>- réaliser un reportage vidéo sur les images du futur.</p>	<p>- s'interroger sur les choix de ce type d'images au Futuroscope,</p> <p>- faire une recherche sur l'importance de l'image dans les domaines scientifiques et technologiques,</p> <p>- réaliser des images numériques : travail sur des images fixes (déformation, transformation d'éléments, création) ou sur des images animées en choisissant un mode de communication (CD-ROM, DVD ou papier).</p>

¹ On trouvera des exemples d'analyse d'image dans les ouvrages suivants :

- L'école des lettres des collèges, n°11 1997-1998 ;

- Thiébaud, Michel - *Pour une éducation à l'image au collège* - Hachette / CRDP de Franche-Comté, 2002.

² On peut se reporter au Guide Pédagogique *L'image et le cinéma au Futuroscope*.

³ Voir modèle de fiche dans le Guide Pédagogique *L'image et le cinéma au Futuroscope*.

Thématique	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
<p>3. Du zootrope au Futuroscope ou l'histoire du cinéma</p>	<ul style="list-style-type: none"> - recherche documentaire sur l'histoire du cinéma et réalisation d'une frise historique⁴. - préparer et motiver les élèves par des expériences et des activités manuelles⁵. 	<ul style="list-style-type: none"> - projection de l'émission "C'est Pas Sorcier !", qui permet de découvrir toutes les techniques de projections d'images en IMAX[®] et en relief, - participation à l'Atelier des Secrets de l'Image. Le programme de cet atelier comprend : le principe général de la restitution du mouvement, les différents formats (pellicule, image), la constitution des écrans, les projections particulières, la projection en relief, le son associé à l'image, les différents types de simulateurs, les équipements de projection, - participation à l'attraction "Star du Futur !" où les visiteurs parcourent des décors de studio de cinéma permettant de comprendre les étapes de fabrication d'un film ainsi que le travail des différents techniciens, - suite à chaque visite d'attraction, remarquer, noter et comparer quand cela est possible : <ul style="list-style-type: none"> - la taille et la forme des écrans, - la capacité des salles, - la position des spectateurs et des projecteurs, - le format de la pellicule (IMAX[®] ou non), - les sensations vécues lors de la projection. 	<ul style="list-style-type: none"> - lister les différents effets spéciaux présentés dans les attractions⁶, - rechercher en quoi les images vues au Futuroscope sont différentes de celles que l'on peut voir dans un cinéma classique et pourquoi ? - découvrir les nouveaux métiers liés au développement des effets spéciaux.⁷ - concevoir et réaliser une petite production vidéo, si l'établissement dispose d'une caméra numérique, en essayant de faire en sorte que chaque participant ait une fonction précise : acteur, décorateur, maquilleur, costumier, scripte, cadreur, preneur de son, réalisateur, responsable de la musique, ...

⁴ Voir l'ouvrage de Marion Challier et Lou Jeunet - *Il était une fois le cinéma* - Gallimard Jeunesse, Paris, 1994.

⁵ Voir l'ouvrage de Jean-Paul Mouvier et Christine Neuville - *Jouets optiques* - Editions Dessain et Tobra, 1982.

⁶ On pourra se reporter à la fiche "Vienne Dynamique" du Guide Pédagogique *L'image et le cinéma au Futuroscope*.

⁷ Se reporter au site internet de l'ONISEP : www.onisep.fr

Thématique	Avant la visite	Pendant la visite	Après la visite
<p>4. L'image animée, de la sensation à l'analyse</p>	<p>- apprendre à lire le vocabulaire du cinéma⁸,</p> <p>- prendre conscience que le cinéma, c'est la combinaison de l'image, du texte et du son.</p> <p>Pour ce faire, on peut utiliser par exemple des films libres de droits proposés par le réseau scéren [CNDP], en particulier les DVD de la collection Eden Cinéma.</p> <p>Notons aussi que depuis le 1^{er} janvier 2007, il est possible, dans le cadre d'une exploitation pédagogique, d'utiliser des œuvres cinématographiques diffusées sur des chaînes hertziennes non payantes⁹.</p>	<p>visionner les attractions suivantes, permettant d'utiliser le vocabulaire du cinéma et de mettre en place une analyse filmique :</p> <p>- "La Vienne Dynamique"¹⁰ : mettre à plat les séquences du film et analyser les procédés d'écriture relatifs à ces moments forts.</p> <p>- "Les Ailes du Courage" : Le Guide Pédagogique propose un questionnaire simple qui permet de faire une première lecture du film¹¹.</p> <p>- "Expédition Nil Bleu" ou "Sous les Mers du Monde [3D]"</p> <p>- participer à l'atelier « Les Secrets de l'Image » ou à la projection de « C'est Pas Sorcier ! »</p>	<p>- étudier le roman de St Exupéry "Terre des Hommes" : ceci permet de faire un travail d'adaptation d'un roman pour le cinéma,</p> <p>- prendre conscience du rôle de la musique dans un film à partir de l'exemple des "Ailes du Courage",</p> <p>- étudier les spécificités du film documentaire (présentation du thème, montage, commentaire, musique, ...) à partir des attractions du Futuroscope et de films produits par exemple par le SCEREN [CNDP] (films historiques ou scientifiques),</p> <p>- participer aux opérations "Ecole, Collège, Lycée au cinéma". Ce dispositif initié par le Centre National de la Cinématographie, les Ministères de la Culture et de l'Education Nationale, propose des places de cinéma à tarif avantageux pour voir des films sélectionnés. S'y ajoutent un accompagnement pédagogique et des stages de formation pour les enseignants.</p>

⁸ On peut se reporter au Guide Pédagogique *L'image et le cinéma au Futuroscope*.

⁹ Deux outils peuvent être fort utiles pour mener cette démarche : F. Baynaud – *La vidéo avec les élèves – Lire, écrire, produire des images et des sons* – CNDP de Créteil, 2003 et le CD-ROM "Apprendre à lire les images en mouvements" – CNDP, 2000.

¹⁰ Se reporter à la fiche "Vienne Dynamique" du Guide Pédagogique *L'image et le cinéma au Futuroscope*.

¹¹ Un travail plus approfondi, réalisé par J.C. Rullier, chargé du cinéma à la D.A.A.C. de l'Académie de Poitiers, est disponible en téléchargement sur notre site internet à cette adresse : http://www.futuroscope.com/ressources/education/fr/ailes_du_courage.pdf

Ressources :

- Le catalogue "Images et pédagogie" du SCEREN [CNDP] (paru en janvier 2007) présente de façon exhaustive les ressources disponibles dans le réseau SCEREN [CNDP]. La version imprimée de ce catalogue est disponible gratuitement dans les CRDP et CDDP. Il peut être consulté en ligne à l'adresse suivante : <http://www.cndp.fr/produits/>
- Les sites des académies de Créteil, Nancy-Metz, Orléans-Tours, du SCEREN [CNDP] et des CRDP de Grenoble, d'Alsace et de Lyon proposent des ressources pédagogiques et des exemples d'activité.

Enfin, notons la parution au B.O.E.N. N° 5 du 1^{er} février 2007 de la circulaire sur les dimensions artistique et culturelle des projets d'école et d'établissement qui réaffirme que l'éducation artistique et culturelle fait partie intégrante de la formation et qui engage chaque structure scolaire à élaborer un projet d'école ou d'établissement définissant les modalités particulières de mise en œuvre des objectifs et des programmes nationaux en précisant les activités scolaires et périscolaires qui y concourent.

<http://www.education.gouv.fr/bo/2007/5/MENE0700135C.htm>

*Consultez les tarifs et conditions de réservation des ateliers "**C'est Pas Sorcier !**",
"**Les Secrets de l'Image**" et "**Initiation à l'Image Numérique**"
sur education.futuroscope.com ou dans notre catalogue scolaire 2007.*