

Cette fiche

- > fait partie d'une série éditée par l'association APTE ;
- > présente des activités à la fois ludiques et formatrices dans le domaine de l'éducation à l'image et aux médias ;
- > vise à développer le regard critique ;
- > s'adresse à toute personne ayant une action éducative auprès d'enfants ou de jeunes (animateur, enseignant, formateur, parent...);
- > cherche à donner des contenus précis tout en laissant l'utilisateur libre de développer son imagination pédagogique en fonction de sa situation, de ses compétences, de son public ;
- > propose, sur un même thème, une activité de "lecture"/analyse et une activité d'"écriture"/production liées entre elles.



! Question de choix



Combien de fois a-t-on reproché à tel journal télévisé, magazine, émission de radio ou titre de presse de ne pas avoir accordé suffisamment de temps ou de place à certaines informations que l'on jugeait importantes ?

Combien de fois a-t-on été en désaccord avec la présentation qui était faite de tel ou tel sujet ?

Il s'agit dans cette fiche d'essayer de prendre conscience du fonctionnement des médias en matière de traitement de l'information* : comprendre qu'il n'y a pas d'objectivité, mais que l'information est transmise par des personnes, des équipes qui font des choix tout en faisant face à des contraintes liées à leur média.

o Activité

Il s'agit de proposer aux enfants/jeunes de se mettre dans la situation de devoir transmettre des informations en respectant un certain nombre de contraintes.

Dans cet exemple, nous imaginons un travail sur ordinateur équipé d'une carte son. Mais cela peut se faire avec des magnétophones, avec des caméscopes et des magnétoscopes ou encore avec du papier et des crayons...

- Temps 1.

Le meneur de jeu demande à chaque enfant/jeune de répondre à une même question et d'enregistrer cette réponse (cet enregistrement ne devra pas dépasser 1 minute).

Cette activité peut permettre aux enfants/jeunes de s'exprimer sur leurs pratiques médiatiques si l'on choisit une question du type : qu'est-ce que la radio pour moi ?

Cette première phase est individuelle.

- Temps 2.

Les enfants/jeunes constituent de petites équipes (de 3 à 5 personnes par équipe).

Le meneur de jeu regroupe les enregistrements par séries de 3 ou 4 et transmet une série à chaque équipe (en veillant à ce que chacun ne retrouve pas son propre enregistrement).

Le meneur de jeu demande à chaque équipe de produire une nouvelle séquence sonore pour rendre compte des avis qu'elle a reçus. Cela se fera en copiant différents éléments appartenant aux enregistrements reçus ; chaque équipe pourra y ajouter une introduction ou un commentaire final. La séquence sonore ainsi réalisée devra avoir une durée d'une minute trente exactement).

Le meneur de jeu laissera aux équipes un temps assez réduit pour mener à bien cette étape.

INFORMATION*

Le terme « information » doit être entendu ici au sens large. Les chaînes de télévision, par exemple, traitent des informations dans toutes leurs émissions (et pas seulement dans les journaux télévisés).

PRODUIT MEDIATIQUE**

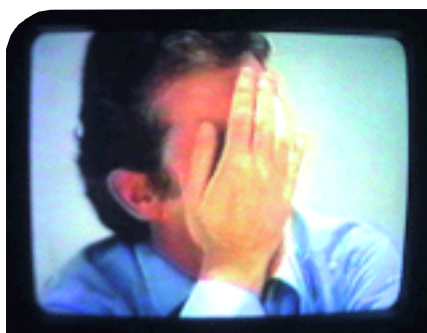
La formulation « produit médiatique » est utilisée pour signifier, indifféremment : émission de télévision, émission de radio, ensemble de pages web, pages d'un journal papier...

MEDIATEURS***

On appelle « médiateurs » ceux qui ont la responsabilité d'une émission de télévision, d'une émission de radio, de pages web... Ce sont ceux qui, seuls, ou, plus généralement en équipe, sont des intermédiaires entre le réel et les spectateurs/auditeurs/lecteurs.

Matériel :

Un ordinateur équipé d'une carte son, d'un micro et d'un logiciel de montage son.



- Temps 3.

Chaque équipe écoute les différents enregistrements sonores puis sélectionne ce qu'elle veut conserver et dans quel ordre elle organise les éléments...

- Temps 4.

Les enfants/jeunes font le montage des différentes parties selon l'ordre qu'ils ont choisi et y ajoutent un commentaire ou une conclusion.

- Temps 5.

Le groupe se réunit. Chaque équipe fait écouter aux autres sa séquence sonore.

- > Ceux qui sont à l'origine des réponses (les sources) peuvent dire s'ils ont retrouvé leur propos ou non, si ces propos ont été transformés.
- > Les membres de l'équipe qui a fait le montage prennent ensuite la parole pour expliquer leur façon de travailler : comment ils se sont organisés et mis d'accord, si le format auquel ils étaient contraints a été un obstacle, si le temps limité pour la préparation suffisait, etc.

- Temps 6.

Le meneur de jeu aide alors le groupe à comparer la situation vécue avec le fonctionnement des médias.

*Au départ, l'équipe de professionnels chargée d'une émission, d'un journal, dispose d'un certain nombre d'informations (par exemple les dépêches de l'AFP, des reportages, des interviews, des enquêtes...) et d'un format à respecter (une durée pour les journaux télévisés ou radio, un nombre de pages pour une édition papier, un certain nombre de lignes pour les articles, etc.). Il y a, là aussi, un ensemble de personnes qui vont travailler en commun et qui vont devoir faire des choix (quelles informations transmet-on ? dans quel ordre ? quelle est celle que l'on met en avant ? etc.). S'il existe des désaccords, qui va prendre la décision finale ? Le « produit médiatique** » doit être prêt à une heure précise. Il n'est donc pas question de prendre plus de temps ; même si ce n'est pas terminé.*

Différentes questions peuvent être abordées à partir de l'expérience vécue au cours de l'activité :

- Comment les opinions personnelles des « médiateurs*** » influent sur les choix faits ?
- Le fait d'avoir une relation privilégiée avec certaines « sources » influe-t-il sur le traitement réservé à celles-ci ?
- Quelle place est laissée aux opinions minoritaires ?
- Comment le commentaire peut-il venir adoucir, renforcer ou contredire un propos ?
- Quelle est la part des influences extérieures ?