



association les miettes

Missions d'intérêt général agréées par l'Inspection Académique de Nancy-Metz, complémentaires avec les instructions et les enseignements de l'Éducation Nationale

Pour des **séances en classe** ou en **atelier animés** (cycle 3, cycle 4, seconde générale ou professionnelle) mais aussi en **libre accès** lors de salon, d'exposition, **festival, médiathèque** pour des **publics intergénérationnels**



E d u c a t i o n F L A S H à l' i m a g e

LUDI
FLASH
BOX

Quels sont les **youtubeurs populaires** auprès de la jeunesse aujourd'hui ? Sont-ils des **influenceurs** ?

Qu'est-ce qu'un **prank**, un **clash**, un **haul**, un **défi proba** ?

Comment aider chacun à **prendre du recul** sur ce qu'il voit ?

Comment développer notre **esprit critique** et prendre de **bonnes habitudes** face à une vidéo ? Comment ouvrir les horizons ?

OBJECTIFS

- ✓ Mieux **comprendre** et **accompagner** les générations confrontées à des contenus vidéos populaires.
- ✓ Exercer son **esprit critique** en **évaluant** ces vidéos sur **4 critères simplifiés** : émotions, écriture, langage et une série de mots-clefs
- ✓ Découvrir une **analyse pertinente** sur chacune des vidéos pour nous aider à mieux comprendre le monde numérique qui nous entoure
- ✓ Comprendre par le **jeu des couleurs** ce qui **motive** à cliquer sur une vidéo (populaire, émotive, instructive)
- ✓ Devenir incollable sur les écrans grâce à de courtes **vidéos d'éducation à l'image** : histoire du web, **bien communiquer** sur les réseaux sociaux, **information/intox**, comment la **dopamine** agit sur notre cerveau, pourquoi certaines vidéos encouragent le **harcèlement**...

MATÉRIEL

Techniquement autonome (ne dépend pas d'une connexion internet pour fonctionner)

- LudiflashBox (avec ou sans son vidéoprojecteur suivant le besoin)
- une application interactive d'éducation à l'image
- Une scannette
- un roll-up de 40 vignettes des vidéos
- un tapis d'évaluations
- un roll-up : le coin des p'tits fûtés

INFOS PRATIQUES

Durée de l'atelier : modulable (20 min - 60 min ... jusqu'à 120 minutes)

Jauge : de 1 à 5 équipe par heure composées de 1 à 6 personnes

Déroulement de l'atelier :

Pour chaque équipe :

- choix d'une vidéo à l'aide de la scannette
- évaluation de la vidéo
- vidéo d'analyse à l'aide du pavé numérique
- **jeu des couleurs**
- **Coin des p'tits fûtés**

Logistique : Atelier en **autonomie** ou semi-autonomie. Peut faire l'objet d'une intervention avec un animateur spécialisé

Ces ateliers proposent une approche plutôt horizontale que verticale dans la transmission des connaissances pour une expérience intuitive auprès des utilisateurs... ce qui n'empêche pas une intervention avec un animateur spécialisé, qui reste toujours une excellente expérience.

