

Publication bimestrielle
Ne paraît pas en juillet et août

www.cfaasbl.be

Février 2018

CFALIEN **151**

*Quelle place pour l'éducation
aux médias à l'école ?*



CFA

Une publication du Centre de Formation d'Animateurs

SOMMAIRE

3

Édito

Par Vincent Gallez et Sylvain Gressier

4

Quelle place pour l'éducation aux médias à l'école ?

Propos recueillis par Sylvain Gressier

6

L'animation cinéma dans le cadre scolaire : entretien avec Hypercut

Propos recueillis par Sylvain Gressier

10

Boîte à outils

Proposé par Frédéric Cogghe

11

Les prochaines formations

Je chante, même pas peur ! - Animer un atelier clip

Mieux se connaître pour mieux gérer une équipe

Tous gagnants ! Jeux coopératifs et cohésion de groupe

Animations 2.0 - Comment animer à l'ère numérique ?

Le CFALIEN est une publication du Centre de Formation d'Animateurs asbl

Ce numéro est réalisé en partenariat avec Cinergie

cinergie.be

Ont collaboré à ce numéro : **Rédaction** : Sylvain Gressier, Frédéric Cogghe et Vincent Gallez

Remerciements : Rachida Zouhri et Marie-Christine Walravens

Photos et illustrations : Hypercut, Ateliers de la Cinematek Royale, Paul de Theux, Tom Sohet et Bertrand Gevert.

Photo de couverture : Hypercut.

Editeur responsable : Vincent Gallez - CFA - 32, Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles - Belgique

ÉDITO

Quelle place pour l'éducation aux médias dans ce *Pacte d'excellence* censé réformer en profondeur un système scolaire à bout de souffle et inadapté aux évolutions sociétales ? Quelles collaborations envisager dans ce cadre entre Organisations de jeunesse et secteur éducatif ?

Le Pacte d'excellence permettra-t-il de jeter des ponts entre ces deux mondes potentiellement complémentaires et en pratique si éloignés ? Il est actuellement difficile pour le secteur associatif de faire sa place dans cet immense chantier qu'est la refonte du système scolaire en Belgique francophone. Le moment semble pourtant crucial et nécessite la concertation la plus large possible.

En collaboration avec Cinergie, le site du cinéma belge, ce numéro du CFALien, tout comme le suivant, s'attaque à la question de l'éducation à l'image dans l'enseignement. Sujet transversal par excellence dans un monde tous les jours un peu plus médiatique. Quel rôle le secteur associatif peut-il jouer demain dans la formation des encadrants et l'animation des élèves ? Comment favoriser l'accès, l'analyse et l'usage, au monde de l'image pour toutes et tous ?

Pour avoir une idée plus précise de la situation actuelle et des aspirations de chacun, nous avons rencontré des acteurs « des deux mondes ».

Nous donnons la parole dans ce numéro à des associations actives dans l'éducation à l'image : Média Animation et Hypercut qui nous livrent un témoignage approfondi sur leur travail en milieu scolaire. Et nous solliciterons dans le prochain numéro des acteurs du monde de l'enseignement. Nous nous interrogerons également sur la place que l'éducation aux médias pourrait occuper dans l'école du XXI^e siècle.

Et toujours un focus sur nos formations du moment et, pour notre plus grand plaisir, notre maître du jeu, Frédéric Coghe qui nous présente cette fois Unlock, un escape game.

Bonne lecture !

Vincent Gallez et Sylvain Gressier ◆



QUELLE PLACE POUR L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS À L'ÉCOLE ?

Propos recueillis par Sylvain Gressier

Qu'il s'agisse de montrer un film pour en débattre ensuite ou découvrir les aspects techniques et théoriques menant à la réalisation de vidéos, on parlera en Belgique francophone d'éducation à l'image. Le terme qui date du début des années 90 englobe de nombreux aspects et des formes diverses. Toutes partagent cependant des enjeux communs : apprendre à analyser les images et leur monde, développer l'esprit critique et la créativité. Rencontre avec Paul de Theux directeur de Média animation, asbl œuvrant à l'éducation permanente en audiovisuel depuis plus de quarante ans et reconnue depuis 1995 comme « Centre de ressources en éducation aux médias » pour l'enseignement.

Quelle place l'éducation aux médias trouve-t-elle dans l'enseignement aujourd'hui ?

Paul de Theux : L'éducation aux médias s'est développée ces vingt dernières années. Elle se fait principalement par le biais d'un parcours transdisciplinaire. Il n'existe actuellement pas de cours d'éducation aux médias, celle-ci doit donc trouver sa place dans les différentes disciplines. C'est le choix qui a été fait dans tous les réseaux d'enseignement en Belgique francophone. Les cours de sciences sociales, d'histoire ou de philosophie par exemple s'y prêtent naturellement.

Dans le cours de français, l'éducation aux médias trouve également assez

logiquement sa place. Puisque l'on peut faire l'analyse des documents audiovisuels comme on fait celle des documents écrits. L'expression et la création sont aussi des dimensions du cours de français.

Dans le cadre des activités de Média Animation, cette éducation est-elle dispensée par l'enseignant ou un animateur ?

P.d.T. : Ça passe par les enseignants parce qu'il n'y a pas véritablement de financement pour faire intervenir des gens dans les écoles. Nous avons vraiment mis, à l'image de nos collègues des autres réseaux, le focus sur la formation des enseignants. Un enseignant qui est formé va pouvoir pendant toute sa carrière diffuser

l'éducation aux médias. Tandis que si on envoyait quelqu'un de notre équipe dans une classe, il devrait revenir l'année suivante et ainsi de suite. Nous n'avons pas les ressources humaines pour ce faire. L'éducation aux médias devrait faire partie de la formation initiale des enseignants, mais en pratique c'est souvent assez peu développé.

À Média Animation nous sommes assez actifs dans la formation continue des enseignants. Nous proposons une série de formations auxquelles ils peuvent s'inscrire tout au long de leur carrière. Ce sont évidemment des formations transdisciplinaires et qui doivent pouvoir s'adresser à toutes et tous.

Quels retours recevez-vous du monde enseignant ?

P.d.T. : Globalement, ces formations sont assez bien perçues, notamment car les enseignants s'inscrivent volontairement. Nous essayons de proposer un maximum de choses en cohérence avec leurs cours et qui peuvent s'y intégrer. On travaille également les sujets qui correspondent aussi aux problématiques sociétales du moment, les questions liées aux fake news, à la désinformation, aux





théories du complot par exemple. Il y a également des formations qui sont plus intemporelles, comme apprendre à analyser le langage cinématographique ou décoder le journal télévisé.

C'est donc toujours une démarche individuelle de l'enseignant ?

P.d.T. : Le choix de la formation est une démarche individuelle. Mais en principe dans le cadre scolaire, l'enseignant devrait s'intégrer dans un plan de formation coordonné avec le reste de l'équipe éducative de son établissement. Il y a au sein de chaque établissement scolaire, pour certains plus que d'autres, une politique, un projet qui doit être mis en place et dans lesquelles les formations que nous proposons seront un élément parmi d'autres.

Quelque chose est-il en train de se jouer dans le travail du Pacte d'excellence ?

P.d.T. : Le Pacte d'excellence jusqu'à maintenant n'a malheureusement pas beaucoup mis le focus sur l'éducation aux médias. Il s'est plus centré sur le numérique au service des apprentissages. Il y a là un enjeu important, pour que l'éducation aux médias soit bien prise en compte, notamment pour le tronc commun qui représentera la formation jusqu'à la 3^{ème}

année du secondaire. Le *Conseil supérieur de l'Education aux Médias* est en train de travailler à ce que l'éducation aux médias ne soit pas laissée pour compte.

L'éducation aux médias pourrait-elle servir d'outil au service de la pédagogie ?

P.d.T. : L'image est un outil précieux pour l'apprentissage. Les enseignants sont encore peu préparés à utiliser ce type d'outil. Ils le font progressivement, mais pas toujours en connaissance de cause. C'est souvent par essai-erreur, sans toujours bien savoir quels sont les avantages et les inconvénients des différentes formes d'images. Il y a encore beaucoup de progrès à faire et les nouvelles technologies le permettent. Déjà il y a vingt ans, quand le Conseil supérieur de l'Education aux Médias avait travaillé la question de l'image, il avait souligné que la pensée elle-même fonctionne à l'aide d'images et qu'il est important de prendre en compte cette dimension.

Pouvez-vous nous donner un exemple concret de l'usage que vous en faites au sein de Media Animation ?

P.d.T. : Une des dimensions que l'on travaille beaucoup par exemple, c'est

les stéréotypes au cinéma. Bien comprendre pourquoi et comment le récit cinématographique utilise des stéréotypes. Nous partons du principe qu'un stéréotype n'est pas forcément négatif. On a par exemple une image très positive de tel métier, tel pays ou telle activité, ce qui peut être interrogé aussi d'ailleurs. On part aussi de l'idée que le stéréotype est indispensable dans un film par exemple. Lorsqu'on a une heure trente pour raconter une histoire, il faut des stéréotypes pour mettre en place les personnages. Certains peuvent être grossiers, d'autres beaucoup plus subtils, faisant rentrer le spectateur dans des nuances qui sont parfois très intéressantes. Reste qu'il demeure important de comprendre les stéréotypes négatifs qui pourraient poser problème, pour prendre distance et éviter de les assimiler à notre propre perception de la société. ◆

L'ANIMATION CINÉMA DANS LE CADRE SCOLAIRE : ENTRETIEN AVEC HYPERCUT

Propos recueillis par Sylvain Gressier

Faire un film est une aventure incroyable de laquelle on tire souvent un plaisir intense. Développer une idée, jusqu'à sa réalisation est une expérience que vivent aujourd'hui de nombreuses personnes de tout âge et ce, grâce à une très large démocratisation de la pratique cinématographique et des outils qu'elle nécessite.

Si tout le monde est aujourd'hui familier de l'aspect ludique de l'industrie audiovisuelle, la réalisation comme outil pédagogique d'ouverture au monde reste encore passablement marginale.

Rencontre avec François Fontaine et Germain Caillet qui organisent des ateliers vidéo en milieu scolaire et extra-scolaire avec leur ASBL Hypercut, permanente en audiovisuel depuis plus de quarante ans et reconnue depuis 1995 comme « Centre de ressources en éducation aux médias » pour l'enseignement.

Qu'est pour vous un film d'atelier ?

François Fontaine : C'est un moment qu'on passe avec tout un groupe de jeunes dans le but de faire un film. On le voit beaucoup comme du bricolage, dans le bon sens du terme. On sait déjà que pour faire un film les budgets manquent d'une manière générale en Belgique, alors les films d'atelier c'est une véritable catastrophe. On y arrive pourtant à force de volonté collective et de débrouille, c'est là où le film d'atelier prend sens.

Germain Caillet : À travers le film d'atelier il y a aussi un exercice de transmission, on transmet un savoir-faire, des techniques qui permettront aux animés de se débrouiller dans la vie de tous les jours. On essaie de leur apporter un esprit critique. On travaille beaucoup le stop-motion où le côté bricolage correspond bien à ce que l'on veut transmettre : pour construire un film il faut le déconstruire. Du coup, dans la vie de tous les jours ça permet un regard



critique sur la publicité, aux infos, à la construction et au décryptage d'une image.

F. F. : Notre but c'est de revenir à la base de l'image, c'est de faire prendre conscience aux jeunes que ce qu'ils voient n'est pas à prendre pour argent comptant, qu'il y a du montage, des choses qui ont été amenées. La vidéo

paraît encore trop réelle pour certains, peut-être aussi parce qu'il y en a plein et partout. On essaie de dire aux jeunes que l'on rencontre : « Apprenez à apprécier pour vous-mêmes, à travailler pour vous-mêmes les images. Et plus à vous laisser faire par elles. » Qu'ils sachent pourquoi ils vont aller voir le dernier Spiderman, non pas parce que tout le monde leur

a dit que c'était génial, mais parce que telle ou telle image leur a foutu une claque.

Qu'est-ce que la pratique, que vous défendez, apporte à la théorie de l'éducation aux médias ?

G. C. : On leur apprend aussi à tricher, ce qu'ils ne peuvent pas faire à l'école par exemple. En cinéma, on peut et on doit tricher, mais il faut le faire intelligemment, afin de créer une image. Ce n'est pas uniquement poser un appareil, mais tout ce que l'on va construire derrière. Quelle est la lumière, comment penser le décor, etc... On sent que ça affine le regard de désacraliser tout ça. Ça leur permet de mieux comprendre les choses et de les concevoir à leur portée. On n'a pas forcément tous les mêmes références, mais d'un coup cela devient universel et ça leur permet de comprendre et d'avancer par après.



F. F. : Et on a pas mal de jeunes, parmi les plus anciens que l'on a eu, qui font des études de cinéma aujourd'hui. C'est certainement pas que grâce à nous, mais eux nous disent que le stage leur a révélé quelque chose. Ça a été un déclic de se dire « Oui on peut le faire aussi ». Ça veut pas dire qu'ils vont réussir ou que ça va bien se passer. Mais parmi les tout premiers, il y en a deux qui ont leur boîte et qui tournent bien aujourd'hui.

Pourquoi préférez-vous chercher votre public dans le scolaire ?

F. F. : L'avantage du scolaire c'est que le groupe se connaît, pour pouvoir donner une idée commune, c'est plus pratique. On peut également faire des repérages, amener l'activité dans le temps et avoir un suivi avec eux.

Quelles sont les attentes des profs et du corps enseignant quand ils vous contactent ?

G. C. : La magie ! Et ce qu'on a mis en place à travers ces ateliers a un côté très pédagogique.

F. F. : Chez la plupart des professeurs qui sont venus nous voir, il y avait une envie de changement. On remplace souvent les classes de neige, dont les profs ont tendance à se lasser au bout de dix ou vingt ans et qui n'apportent pas grand-chose au niveau pédagogique. Il y a une envie de leur part d'être impliqué, c'est d'ailleurs un prérequis. Il nous est déjà arrivé que la direction impose le projet aux instits et ça a été beaucoup plus long à mettre en place.

G. C. : Beaucoup de profs relient l'atelier à leur programme éducatif ou le lient à un thème et l'accompagnent de réflexions, de rédactions. Ensuite, on retravaille le projet ensemble puis on passe à la pratique. C'est là où ils nous passent le relais de la direction des opérations, tout en restant impliqués. On a conçu l'atelier en différentes phases. La première phase a un côté très manuel, pour créer les personnages et les décors, avec de la peinture ou de la plasticine par exemple. La

seconde est plus visuelle, ils vont animer l'ensemble et la troisième est auditive, se focalise sur le son. On s'occupe nous-mêmes du montage car c'est un peu plus compliqué. Mais à travers ces différentes étapes les profs vont trouver des occasions de faire travailler tel ou tel groupe d'enfants sur des points qui ont trait à leur programme pédagogique. Et puis ça les amuse. Je crois qu'ils retrouvent un petit peu leur âme d'enfant.

F. F. : Et ils sont souvent épatés par leurs enfants et viennent très souvent nous voir en disant « Je pensais pas que c'était possible d'arriver jusque là ».

Vous auriez un exemple de mise en pratique du programme grâce à l'atelier vidéo ?

F. F. : On a travaillé avec une instit qui a une classe à grande difficulté, dans une école à St Gilles qui récupère un peu tous les élèves qui ont été virés d'ailleurs. Il y avait un enfant



qui n'en touchait pas une. Il avait treize ou quatorze ans, et toujours en primaire. Une semaine avant de venir en classe avec nous il avait instauré le jeu du foulard, mais version ultra-violente, où les enfants devaient faire un paquet d'exercices pour être épuisés, puis il les relevait, les tabassait et ensuite les étranglait. Et sur sa liste de conneries, ce n'était qu'une de plus. L'école était partie pour ne pas l'embarquer dans l'atelier, et la directrice qui est une super chouette femme a dit au gosse «Tu vas y participer mais à la première connerie je viens te chercher et tu termineras toute la semaine assis dans mon bureau et tu ne feras que ça, tu pourras même pas dessiner ou écrire, tu seras assis à côté de moi et tu ne feras rien». Les profs nous préviennent en nous disant « On a eu des problèmes avec celui-là, on espère que ça va bien se passer mais, s'il y a un souci vous nous prévenez directement ». On commence les bricolages et le gamin a adoré. Il s'est lancé dedans comme un fou. S'est mis à dessiner et à créer à l'échelle tout le mobilier d'un petit salon.

On lance la pause, il continue, on lui dit tout le monde a besoin d'une pause, nous aussi d'ailleurs. Mais il ne voulait plus lâcher ses petits objets. La prof le laisse faire. Elle va le voir et lui dit « Tu sais que tu fais de la géométrie ? » Le gamin ne pige pas. « Les livres que tu n'as jamais voulu ouvrir à l'école servent à ça » Et s'est mise à lui expliquer « Quand tu fais ton frigo, ça c'est une droite, un carré etc... » Et le gamin est devenu super bon, et notamment en géométrie !

G. C. : Elle l'avait fait très intelligemment en se servant de cette expérience qui lui a servi de déclic, et a utilisé ce rapport au cinéma au fil de l'année pour donner un sens pratique et concret aux choses.

Quel rapport avez-vous avec le corps enseignant ?

G. C. : Les profs qui sont venus vers nous avaient fait des recherches, avaient pris une initiative avec l'envie de faire découvrir quelque chose de nouveau, mais pour nous, dans un établissement, ça représente peut-être 5 ou 10% des effectifs.

F. F. : Il y en a peut-être plus que ça mais c'est tellement difficile de rencontrer ces gens-là. Si tu essaies de communiquer par e-mail, ils vont partir directement à la corbeille. Quand tu téléphones ça marche encore un peu, mais on est très souvent oublié en cours de route. Pour que le projet se mette en place, il faut aussi que le pouvoir organisateur le valide. On passe par pas mal d'étapes avant que tout ça ne démarre. Au final, là où ça marche le mieux pour nous c'est par le bouche à oreille. C'est le prof qui généralement prend la responsabilité de tirer la direction et le pouvoir organisateur pour faire advenir le projet.

G. C. : Et ça n'a jamais été simple pour eux.

Quelle place aimeriez-vous donner à votre travail dans un programme scolaire ?

F. F. : Beaucoup de place. Pas spécialement notre travail à nous, mais le travail de l'éducation à l'image en général, et de préférence de manière artistique. Ça peut permettre de

donner un sens pratique à beaucoup de choses. Il faut que l'élève puisse accéder à ce plaisir de comprendre à quoi peut servir ce qu'il apprend. Il faut qu'on te montre en quoi les maths c'est rigolo. Le français c'est pareil. Quand tu commences à triturer les mots, cibler très précisément ce que tu souhaites dire ou au contraire pouvoir laisser planer un doute ça prend tout son sens. Comment on reconnecte l'apprentissage théorique à une réalité ? Ça peut faire peur comme ça de sortir du cadre scolaire qui est connu et rassurant. Mais dès qu'on leur laisse un peu de liberté tout en définissant d'autres cadres, les gamins sont hyper concentrés et plein de créativité.

G. C. : Idéalement le système éducatif devrait évoluer avec la société. Le rapport à l'image était très différent il y a trente ans. On était pas submergés par les stimuli. On a évolué vers un monde d'images. Même les panneaux publicitaires sont animés aujourd'hui, que l'on s'en rende compte ou pas on est constamment captif de cela. L'éducation devrait prendre ça en compte. On est très peu éduqué quant à l'image et c'est ce qui fait que ça dérape très vite.

F. F. : D'autant que c'est construit de manière très efficace par ceux qui la font.

Ça vous semble important que ce soit un animateur extérieur au cadre scolaire qui vienne apporter ça ?

F. F. : Je pense qu'il faut que ce soit quelqu'un de l'extérieur. L'avantage qu'on a, c'est de ne pas être des profs, ça permet un autre rapport, pour nous comme pour les élèves. C'est pour ça aussi que l'on préfère que ça ne se passe pas dans les écoles, mais dans un lieu dédié. Les sortir de leur environnement permet de les garder concentrés et de les empêcher de se réfugier dans leurs acquis.

G. C. : Ils sont trop en confiance quand ils sont à l'école. Pour des raisons pratiques on est parfois obligés d'y rester, mais quand on peut faire ça en dehors, on en profite. L'idée c'est qu'on est des professionnels de tout âge et que l'on va réaliser quelque chose dans le cadre d'un projet.

F. F. : C'est arrivé pas mal de fois après un atelier, que des professeurs nous disent à propos d'un élève « Je me suis rendu compte que je ne le connaissais pas ». Un exemple : une première de classe qu'on a eu il n'y a pas longtemps, parfaite sur les devoirs, jamais un mot de travers, la petite fille modèle. Et dans notre stage elle s'est transformée en vraie punk, qui découpe son prof en saucisse. Elle avait un besoin de sortir

ça, elle est restée première de classe tout le reste de l'année mais elle parlait beaucoup plus facilement. C'est un des avantages de l'animation, ce n'est pas eux devant la caméra, mais des petits personnages qu'ils créent et animent. Du coup, ils ont le droit de faire dire ce qu'ils ont envie à leurs personnages.

Comment articuler le programme scolaire avec des activités extérieures ?

F. F. : En intégrant des projets au programme. Ça peut être la vidéo comme n'importe quelle forme de création, dès lors que ça donne du sens à ce qu'ils font.

G. C. : On pourrait rajouter des cours d'éducation à l'image mais ne pas faire appel à un intervenant extérieur, pour moi, c'est un réel manque. C'est lui qui amène l'ouverture à autre chose, c'est difficile à quantifier en termes d'acquis, mais d'expérience c'est fondamental. ♦



UNLOCK

Un jeu proposé par Frédéric Cogghe

LE JEU : Vous êtes fans de séries policières, d'aventures ou de science-fiction ? Imaginez-vous : vous êtes sur une île, dans un laboratoire secret... Vous êtes bloqués, vous aurez une heure pour sortir coûte que coûte de cet endroit. Pour ce faire, vous devrez déjouer les énigmes, découvrir des objets cachés qui vous seront utiles pour la suite, associer des nombres, trouver des mots de passe, ouvrir des portes, des cadenas,... Le tout dans une ambiance digne d'un film hollywoodien grâce à une application sur smartphone ou tablette. La seule différence : vous n'êtes pas dans un film mais chez vous, autour d'une table avec des amis ou en famille... Dans chacune des boîtes de jeu UNLOCK, vous retrouverez 3 histoires différentes (il existe à l'heure actuelle 3 versions différentes donc 9 histoires en tout).



LE BUT DU JEU : Trouver le moyen de s'échapper en moins de 60 minutes.

LE DÉROULEMENT : Familiarisez-vous avec le jeu en testant le didacticiel qui vous permettra de mieux comprendre les différentes cartes. Vous avez tout compris ? Alors, c'est parti !

Vous aurez besoin d'une application qui vous permettra de venir encoder les mots de passe, qui servira également de chronomètre mais diffusera également une musique liée à l'histoire (Android ou IOS).

Vous choisissez l'une des histoires (elles sont classées dans l'ordre de la plus simple à la plus complexe). Vous placez toutes les cartes (et oui, ce sont des cartes) faces cachées sur la table. Prenez la première carte (qui introduira votre aventure). Vous l'avez lue, retournez-la.

Observez ce décor... Vous verrez des numéros (9): Prenez et retournez la carte correspondante qui se trouve sur la table.

- Une carte « objet » (bandeau rouge ou bleu dans la partie supérieure et une pièce de puzzle) : Associez-les en additionnant la valeur de ces cartes. Elle se trouve normalement sur la table. Si ce n'est pas le cas, vous vous êtes trompés.
- Une carte « machine » (bandeau vert) : vous devrez résoudre une énigme.
- Une carte « code » (bandeau jaune) : Vous devriez observer la carte de plus près : un code est caché
- Une carte « modificateur » (bandeau gris) : cette carte modifiera une action en ajoutant ou en retirant une certaine valeur qui se trouve sur celle-ci.

NOTRE AVIS : Très immersif, ce jeu coopératif est un petit trésor ludique. L'idée originale de créer un jeu de société en se basant sur le principe des « escape rooms » fonctionne excessivement bien. Il faudra parfois vous armer de patience car certaines énigmes demandent de la réflexion mais dans l'ensemble, même les enfants pourront vous aider dans votre quête. Vous serez réellement immergés dans votre aventure grâce également à la bande sonore qui vous accompagnera.

Malheureusement, chaque histoire n'est jouable qu'une seule fois. (Dès que vous savez comment faire, c'est beaucoup moins intéressant bien entendu) mais chaque boîte contient 3 histoires. De quoi s'amuser pleinement pendant 3 heures pour 30€.

On appréciera le degré progressif de difficulté, l'application qui est jouable hors ligne (pas de frais supplémentaires si vous êtes en vacances, par exemple).

En pratique



2-6
participants



+/- 60
minutes



A partir
de 10 ans



30 €

Je chante, même pas peur !

Comment encadrer un groupe dans l'exploration, l'apprentissage et la composition du chant collectif ?

Contenu

Nous découvrirons une série de pistes et d'outils pour animer et amener un groupe au chant d'ensemble, chant improvisé, chant polyphonique et création de chansons.

Nous explorerons différentes techniques d'échauffement vocal et de « mise en voix collective », de manière ludique et créative.

Nous explorerons ensemble le chant improvisé, polyphonique, des notions de rythme et de corporalité dans le chant.

Nous aborderons la composition de chansons ou « bande son » en sous-groupes.

Nous prendrons le temps de discuter de la méthode et de son adaptation possible aux terrains respectifs d'animation des participants.

La pédagogie se veut active, participative et progressive.

Les contenus sont abordés par l'expérimentation dynamique et ludique.

Les notions théoriques émergeront de l'expérience vécue par le groupe de manière collective.

Objectifs

- Explorer et s'initier à diverses formes de chant collectif.
- Accroître la conscience de son « outil vocal ».
- Libérer la créativité collectivement et oser chanter, improviser en confiance au sein d'un groupe dans le respect du potentiel de chacun.
- Découvrir la méthode de l'utilisation de consignes claires et diluées progressivement.
- Explorer la notion d'observation et affiner l'écoute mélodique avec un esprit constructif et collectif.
- S'outiller pour animer des ateliers de chant avec un groupe.
- Comprendre la structure d'un atelier. Cerner la méthode et la pédagogie de la formation.

- Dates : les 26 et 27 février 2018
- Formatrice : Nathalie Boulanger, chanteuse, danseuse et formatrice.
- Public : Toute personne encadrant un groupe (dès 6 ans) et désireuse de pratiquer le chant avec celui-ci.

- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)



Animer un atelier clip

Vous êtes animateur et aimeriez développer un atelier vidéo ludique et accessible à tous ? Testez le clip vidéo, un outil qui mêle vidéo, musique et expression !



Contenu

L'animateur socioculturel est sans cesse à la recherche de nouveaux outils afin d'être au plus près des préoccupations de son public. Réaliser un clip permet de s'exprimer et de faire ses premiers pas en vidéo de manière ludique. La formation propose d'expérimenter des activités pour mener à bien l'animation d'un atelier « Réalisation d'un clip vidéo » visant un public d'enfants, d'adolescents ou d'adultes. Sur base d'une chanson existante, choisie en concertation avec le groupe en début de formation, vous écrirez un scénario puis passerez par toutes les étapes de réalisation d'un clip vidéo, du tournage au montage. Vous manipulerez le matériel de prise de vue ainsi que le matériel de montage.

Des exercices ludiques seront proposés à des moments-clés afin d'approfondir certains aspects de la réalisation d'un clip.

En fin de formation, un coup de rétroviseur sur les activités proposées et leur agencement dans le temps vous donnera une palette d'outils que vous pourrez emprunter, adapter et réorganiser pour animer vous-même un atelier clip vidéo. Tout le matériel nécessaire à la formation est fourni par le CFA.

La formation met l'accent sur l'expérience comme point de départ de tout apprentissage. Elle alterne exercices pratiques et moments de partage d'idées et d'analyse.

Objectifs

- S'initier au langage vidéo.
- Prendre une part active dans un projet vidéo.
- Passer par toutes les étapes de réalisation d'un clip.
- Découvrir des outils pour aider un groupe à s'exprimer via l'outil clip.
- Echanger autour du métier d'animateur vidéo.

- Dates : du 12 au 16 mars 2018
- Formatrice : Sophie-Clémentine Dubois, formatrice, cinéaste.
- Public : Toute personne à partir de 18 ans désireuse de développer un projet d'animation vidéo avec un groupe

- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)

Mieux se connaître pour mieux gérer une équipe

Gérer une équipe, c'est tout un art ! Et parfois, ça coince ! Tout responsable d'équipe peut être déstabilisé par certaines réactions des membres de l'équipe.



Contenu

Stimuler les projets, donner du feed-back, prévenir et gérer les tensions nécessite une connaissance fine des relations humaines.

La théorie des types psychologiques de Carl Jung permet de comprendre en quoi le profil de personnalité détermine des comportements qui nous semblent parfois tellement différents des nôtres ou de nos attentes.

Cette démarche décrit en finesse les besoins de chacun dans les processus fondamentaux de la vie et du travail : la prise de décision, le recueil des informations, la motivation et la gestion du temps et de l'espace.

La démarche, basée sur l'expérience des participants, est présentée de manière variée.

Nous utiliserons comme tremplin de départ un questionnaire jungien, le HPJI (Indicateur Jungien Halin Prémont).

Objectifs

- Identifier sa personnalité de coordinateur : ses ressources et ses limites
- Repérer son style de leadership privilégié et son impact dans la gestion d'un groupe

- Dates : les 26, 27 avril et 3 mai 2018
- Formateur : Pierre-Alain Gerbeaux, formateur en animation de groupes et relations humaines. Diplômé en GRH, certifié HPJI (MBTI), formé en PNL et AT.
- Public : Responsable d'équipe, coordinateur, directeur.
- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)

Tous gagnants ! Jeux coopératifs et cohésion de groupe

Que faire pour former un groupe avec des personnes qui ne se connaissent pas ? Et quand le groupe est submergé par des difficultés relationnelles ? Vous voudriez travailler la cohésion de groupe de manière créative et ludique ? Quels sont les ingrédients d'une bonne coopération au sein d'un groupe ? Que mettre en place pour la favoriser ?



Contenu

Découvrons ensemble des activités ludiques permettant aux groupes que vous animez de mieux vivre la coopération. La formation vous proposera d'expérimenter des jeux de coopération, d'intérieur, d'extérieur ou de plateau. Cette découverte sera suivie de la formalisation des acquis. Nous y découvrirons aussi les implications pédagogiques du jeu coopératif et son impact dans la dynamique du groupe ainsi que les étapes indispensables à leur installation.

Objectifs

- Pratiquer la coopération en s'amusant
- Expérimenter la participation de tous à la réussite collective
- Compléter sa boîte à outils de jeux coopératifs pour développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion de groupe, la créativité et la solidarité
- Se perfectionner dans la mise en place et l'animation d'un jeu coopératif

- Dates : les 24 et 25 mai 2018
- Formateur : Frédéric Cogghe, instituteur, formateur en animations de groupes et techniques d'animation.
- Public : Enseignants, accueillants temps-libre, animateurs, éducateurs, parents, ...

- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)

Animations 2.0 - Comment animer à l'ère numérique ?

En manque d'idées, d'inspiration pour de nouvelles activités innovantes ?

La formation vous propose d'expérimenter des activités pour mener à bien des animations en utilisant les outils numériques (visant un public d'enfants, d'adolescents ou d'adultes).



Contenu

Vous découvrirez comment organiser des animations 2.0, quelle pédagogie mettre en place et comment adapter les animations à votre groupe.

Vous utiliserez le matériel que vous avez envie d'exploiter avec votre public : ordinateur, appareil photo numérique, tablette, réseaux sociaux, lecteur MP3, smartphone, caméra numérique, micro,...

Vous ferez le plein autour de divers projets : rallye-photo, webjournal, mini-reportage, grande chasse au trésor, balade « touristique », ...

Ces activités pourront être directement transférables.

Vous découvrirez quelques logiciels ou applications vous permettant de créer des activités ludiques et innovantes avec votre groupe.

En fin de formation, vous aurez la possibilité de créer en sous-groupe une activité en utilisant un outil numérique.

Vous expérimenterez certaines activités à l'extérieur. Il serait bon de prendre des vêtements en fonction de la météo.

Objectifs

- Mener à bien l'animation autour des nouvelles technologies en lien avec son public
- Découvrir et expérimenter des activités en lien avec les outils numériques (appareil photo numérique, tablette, smartphone, ordinateur, lecteur mp3,...)
- Créer une animation autour des nouvelles technologies

- Dates : les 28 et 29 mai 2018
- Formateur : Frédéric Cogghe, instituteur, formateur en animations de groupes et en techniques d'animation.
- Public : Toute personne souhaitant réaliser des activités ludiques participatives (en lien avec les nouvelles technologies) pour son public.

- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)



Centre de Formation d'Animateurs asbl

32 Chaussée de Boondael - 1050 Bruxelles

tél: 02 / 511 25 86 - fax: 02 / 511 84 58 - info@cfaasbl.be

www.cfaasbl.be

compte: BE72-0010505892-16

n° d'entreprise: 414496836



Se rendre au CFA

Le CFA est au 32 Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles, Bruxelles

Le CFA est ouvert du lundi au vendredi de 9h à 17h

1. CFA
2. Place Flagey
3. Arrêt Bus 38, 60, 71 et Tram 81
4. Arrêt Bus 59
5. Chaussée d'Ixelles
6. Étangs d'Ixelles

Le Centre de Formation d'Animateurs est un opérateur d'Insertion socioprofessionnelle agréé par la COCOF et un Service de jeunesse reconnu par la Fédération Wallonie - Bruxelles.

La CFA est soutenu par : le Ministère de la Fédération Wallonie - Bruxelles, la COCOF, le Fonds Social Européen, Bruxelles Formation et ACTIRIS.

