

Conscience

Médias

Débats

SAVOIR
COMPRENDRE
AGIR
POUR DIRE

Objectivité

Regards

NON À LA
HAINE

Porter un regard
critique sur le
monde

Se construire
son propre
Libre arbitre

Agir en
citoyen éclairé et
responsable

LIVRET PRÉSENTATION

Un outil pédagogique porté par La FDMJC D'ALSACE



SOMMAIRE

- 3 Résumé du projet
- 4 Les objectifs de l'exposition
 - Le rôle de l'animateur au sein de l'exposition
 - Comment utiliser ce livret?
 - Modules utilisables en autonomie
- 5 L'organisation de l'exposition
 - Etape intervention public / exposition
- 6 La logique de l'animation
 - Matériel à prévoir
- 12 Les ateliers (exemple de scénographie)
- 14 Les ateliers en images (Extraits visuels)

LES ATELIERS

- 7 Frise historique
- 8 Poster débat «pour ou contre»
 - Puzzle cube
- 9 Mieux connaître nos outils/médias
 - Le dessous des images
- 10 Atelier musique
 - Atelier image selfie
- 11 Atelier vidéo interactive
 - Outils interactifs dring 13
 - Lecture libre
 - Peinture

RÉSUMÉ DU PROJET

Présentation du contexte

Cette exposition est née d'un travail et d'une réflexion conduite au sein des relais citoyens partant d'une observation (des professionnels de la FDMJC) d'une montée de la radicalisation des propos de haine notamment sur les réseaux sociaux.

L'actualité démontre plus que jamais la nécessité de créer des supports pédagogiques afin d'effectuer un travail basé sur l'écoute, le sens de l'observation, en s'appuyant sur l'actualité pour forger le sens l'objectivité de nos futurs jeunes citoyens. Car on peut le voir, les médias multiplient la rapidité et le flux des informations, les images sont diffusées sans limites sur les réseaux sociaux, les réactions et les positionnements se font de plus en plus virulent et extrêmes, nourrissant une tension de plus en plus sensible au sein de notre société. Il est essentiel d'accompagner les jeunes afin qu'ils soient en mesure de trouver un langage adapté pour manifester leurs opinions et affects. Laisser ce terrain vierge c'est créer les conditions qui peuvent conduire à utiliser les mots comme des armes ou «la haine» comme langage. Cette exposition vise à libérer la parole individuelle dans l'espace collectif, à transmettre aux jeunes ces capacités si nécessaire à un «vivre ensemble», vivant et respectueux.

Les objectifs

- Savoir maîtriser les informations.
- Savoir définir la justesse d'une image que l'on nous donne à voir.
- Savoir décrypter les codes et définir les limites de l'humour de la manipulation. Ce sont des choses extrêmement difficiles, et le travail de cette exposition sera de créer, si elle n'a pas encore eu lieu, une interrogation, donner des explications et travailler cette arme de défense qu'est l'objectivité.

Un fait de société auquel il faut s'adapter

La génération d'aujourd'hui utilise, dès le plus jeune âge, les outils de communication, tels que les smartphones ou les tablettes, pour surfer sur les réseaux sociaux. Formidables outils d'ouverture sur le monde, il est difficile d'en décrypter et d'en filtrer toutes les informations pour protéger nos jeunes. C'est dans ce cadre que la notion de prévention intervient. Il est nécessaire de leur donner un moment où ils puissent apprendre à avoir du recul, être libre de réagir en privilégiant l'écoute et le débat à travers les outils proposés au sein de l'exposition.

LES OBJECTIFS DE L'OUTIL D'ANIMATION

À travers cet outil d'animation interactif, nous voulons créer un moment d'échange, de dialogue et de prévention avec les jeunes sur le thème du regard croisé et de la tolérance, en les amenant à comprendre et maîtriser les outils de communication (dans leur utilisation communicante et réceptive).

- Apprendre à se forger leur propre opinion avec objectivité, avec leur propre conscience et leur libre arbitre.
- Comprendre le monde qui les entoure pour devenir un citoyen éclairé et capable d'interagir avec son environnement.
- Apprendre à vivre ensemble sans craindre la différence.

Cela passe par plusieurs phases :

- Proposer des initiations au regard critique.
- Sensibiliser à la prévention de lecture d'images et à l'utilisation des médias.
- Aborder des univers d'expressions diverses, en mettant en avant leurs aspects positifs et leurs pouvoirs communicants.

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR AU SEIN DE L'EXPOSITION

L'animateur aura pour rôle, non seulement d'encadrer les ateliers pédagogiques, mais également, grâce à ces supports, de créer des interactions qui feront naître des débats. Outre ces aspects, l'animateur devra être capable d'interagir avec le public sur ses éventuels questionnements pour l'amener à aller plus loin dans sa réflexion. Ceci tout en étant à leur écoute, en anticipant les conflits d'opinions et en intégrant les jeunes mis à l'écart dans le groupe afin qu'ils s'expriment. De manière générale l'animateur devra être réceptif aux différents ressentis.

Il devra s'approprier tous les contenus de l'exposition pour être en capacité de les restituer.

COMMENT UTILISER CE LIVRET ?

Ce livret contient les fiches pédagogiques pour chaque atelier.

Les fiches pédagogiques des ateliers vous permettent, grâce à des pistes complémentaires, de mettre en place vos propres ateliers.

Vous pouvez créer vos propres ateliers en fonction de points que vous souhaitez développer avec votre public ou en fonction du cadre dans lequel se déroule l'animation (durée, nombre, projet spécifique, moyens techniques, etc.).

En conclusion :

Les animations peuvent être réalisées sur le modèle clé en main proposé dans ce livret, ou bien complétées, rallongées, enrichies en fonction des objectifs, du public, du temps et des moyens dont vous disposez.

MODULES UTILISABLES EN AUTONOMIE

Les modules

- Posters débats
- Puzzles cubes
- Le dessous des images
- Mieux connaître les médias

Ils peuvent être utilisés indépendamment de l'exposition dans l'objectif de mener des workshops au sein de votre espace jeune, de votre association.

Utiliser certains modules de cet outil d'animation permet à l'animateur de cibler certains contenus qu'il souhaite aborder avec les jeunes sur une période plus ou moins longue.

Ce livret pédagogique propose un panel d'activités permettant ce travail thématique.

Les activités qui vous sont proposées sont des exemples.

Elles peuvent être enrichies par d'autres propositions qui naîtront de votre rencontre avec les jeunes.

Vous pouvez vous les réapproprier en les transformant, ou en les améliorant.

L'ORGANISATION DE L'EXPOSITION

a-Les groupes

Collégiens et lycéens.

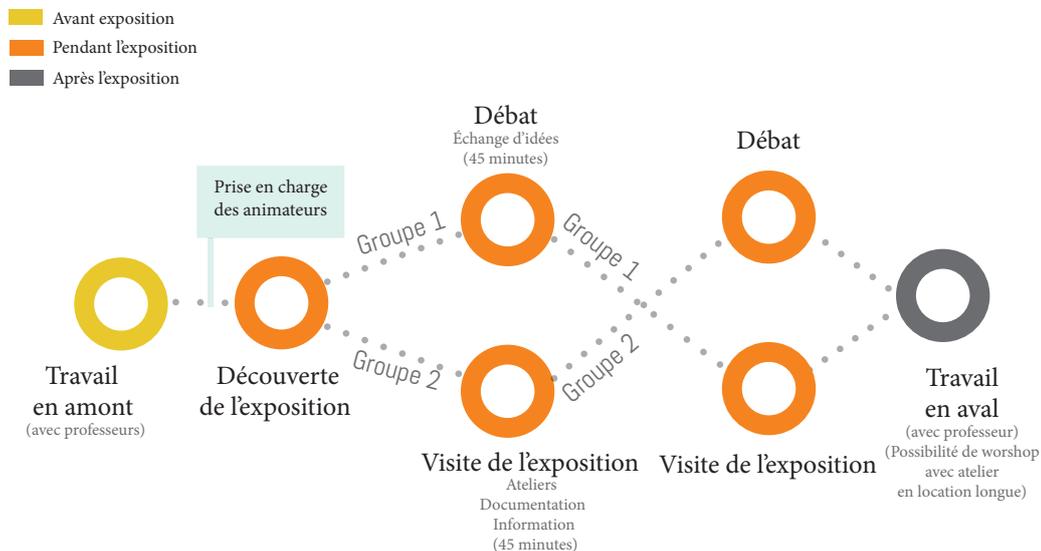
Le public est réparti en deux groupes : moyenne de 15 personnes par groupe.

b-Les différents espaces

– Un espace débat et un espace visite (temps équivalent de 45 minutes)
(45 minutes est un temps relativement court pour l'espace visite libre, mais l'intérêt n'est pas de TOUT voir, mais d'impulser des pistes de réflexion, des envies et un temps de débat.)

c-Le cycle type

ÉTAPES INTERVENTION PUBLIC/EXPOSITION



Travail en aval

Les activités proposées pour un travail en aval (voir atelier en autonomie p. 4) sont là pour aller plus loin dans la démarche, et permettre ainsi que le passage de l'exposition ne soit pas un simple événement mais que le travail engagé s'inscrive dans la durée.

LA LOGIQUE DE L'ANIMATION

Les dix ateliers de cet outil d'animation respectent une progression permettant aux jeunes de décrypter l'information et de développer leurs facultés d'analyse et d'aiguiser leur regard critique.

Ces séquences sont précédées d'une séquence d'introduction permettant de bien mettre en place la dynamique de réflexion.

L'animation est bâtie pour que les participants puissent appréhender un certain nombre de notions techniques, faire le lien avec leur quotidien, s'impliquer personnellement et, à terme, amorcer des changements dans leur manière d'appréhender l'information.

Durée

Exposition complète (neuf ateliers + débats)

L'animation est conçue pour une durée de deux heures environ mais des aménagements sont possibles.

Exposition modulable

À définir selon la nature de votre projet.

Animation

L'animation est prévue pour être conduite par deux animateurs professionnels et un professeur (pouvant amener par la suite un lien entre les notions abordées dans l'exposition et des activités pédagogiques au sein de la classe).

La présence de parents est un avantage pour faire le lien avec les familles et pouvoir continuer le débat dans la sphère privée.

Lieu

Deux espaces sont nécessaires :

- Un espace fermé pour accueillir les dix ateliers avec assez d'espace pour permettre l'enchaînement des modules. (voir plan p. 20)
- Un espace fermé avec du matériel pour s'asseoir afin de pouvoir créer un débat avec l'un des groupes.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

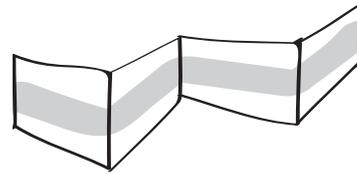
- 10 tables
- Tableau d'accrochage (type grilles caddie) de minimum 7 fois 80 cm en longueur
- 15 sièges (ou coussins) pour le débat.
- Un vidéoprojecteur
- Un écran de projection
- Un ordinateur pour la projection des vidéos

LES ATELIERS

DANS CET ATELIER, TU PEUX
ALLER PLUS LOIN AVEC LA
MÉDIATION INTERACTIVE
Scanne le QR code et
laisse-toi guider par
l'application sur la
tablette.



Les activités qui vous sont proposées dans le livret animateur annexe à l'outil, sont des exemples. Elles peuvent être enrichies par d'autres propositions qui naîtront de votre rencontre avec les jeunes. Vous pouvez vous les réapproprier en les transformant, ou en les améliorant...



FRISE HISTORIQUE

Thème Histoire (de la Préhistoire à nos jours)

Thématiques développées : évolution et découverte, vocabulaire, événements importants, évolution des lois, personnages de l'Histoire.

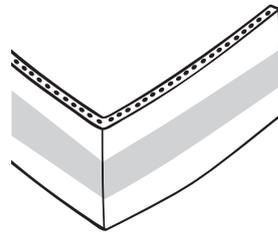
Mode d'utilisation Lecture libre + Jeux + QR code pour approfondir les infos

Objectif Appréhender l'Histoire, les grands événements, les personnages et le vocabulaire inhérent à l'évolution des droits et de la tolérance, de façon ludique.

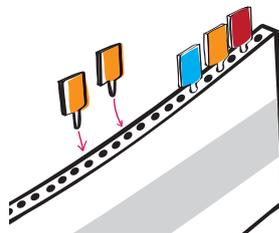
Illustration par Benoît Ciarlo (type illustration de presse)

MODE D'EMPLOI

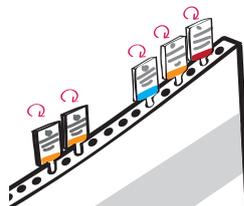
Durant l'exposition



1 – Lire la frise historique.

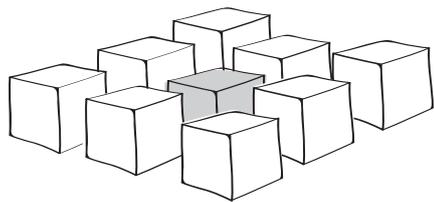


2 – Piocher 5 pancartes.
– Les placer sur la frise là où l'on pense que l'événement s'est passé.



3 – Retourner les pancartes et voir l'explication et la date exacte de l'événement.

DANS CET ATELIER, TU PEUX ALLER PLUS LOIN AVEC LA MÉDIATION INTERACTIVE. Scanne le QR code et laisse-toi guider par l'application sur la tablette.



PUZZLE CUBE

Jeu de neuf dés (7 cm chacun)

Thème Sa place au sein de la République, du pays...

Mode d'utilisation Puzzle 3D/Instinct/Rapidité

Chaque face représente le schéma d'un thème important.

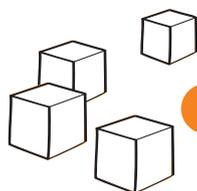
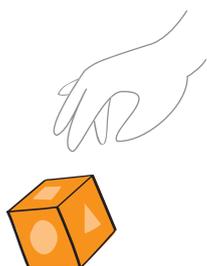
(La France, la démocratie, l'Union européenne, la République, la laïcité, le citoyen)

Objectif Comprendre sur quel socle sont construits les fondements de notre société.

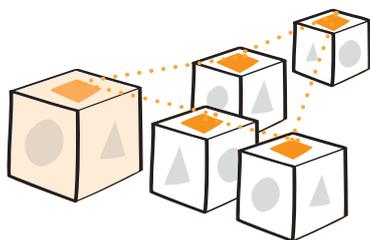
Concept Le public reliera sur les dés, par association d'idées, les notions fondamentales de la société dont il fait partie.

MODE D'EMPLOI

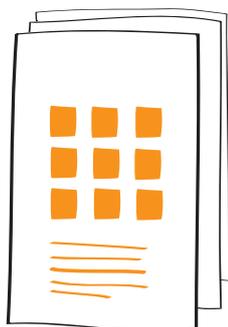
Durant l'exposition



- 1 – Tirer le dé coloré.
– La face du dessus devient le mot-clef à traiter.



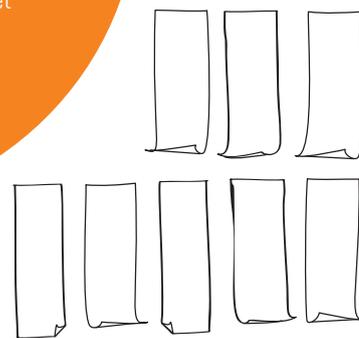
- 2 – Le plus rapidement possible et de façon instinctive, choisis sur chacun des 8 autres dés, la face qui selon toi correspond au même thème.



- 3 – Regarder sur la fiche les réponses justes et explications.



DANS CET ATELIER, TU PEUX ALLER PLUS LOIN AVEC LA MÉDIATION INTERACTIVE. Scanne le QR code et laisse-toi guider par l'application sur la tablette.



POSTERS DÉBATS « POUR OU CONTRE »

Thème Divers

Mode d'utilisation Lecture libre + Post-it participatif

Objectif Ouvrir l'esprit sur des questionnements importants et d'actualité pour apprendre à se positionner. Cet atelier propose des arguments pour insuffler l'envie de se positionner, et savoir se mettre à la place de l'autre pour comprendre son point de vue.

Concept Ces posters proposent 4 à 5 arguments « pour » et l'équivalent « contre ».

MODE D'EMPLOI

Durant l'exposition



- 1 – Lire un poster.



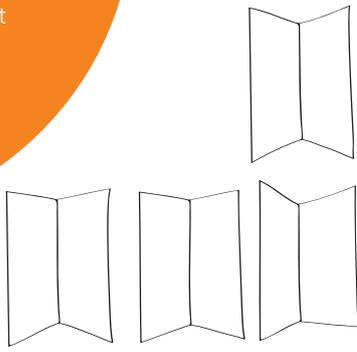
- 2 – Prendre un Post-it.
– Écrire un argument.



- 3 – Le coller sur le poster.



DANS CET ATELIER, TU PEUX ALLER PLUS LOIN AVEC LA MÉDIATION INTERACTIVE. Scanne le QR code et laisse-toi guider par l'application sur la tablette.



LE DESSOUS DES IMAGES

Quatre doubles panneaux (1 m 80/90 cm)

Thème Chaque panneau traite d'une façon de manipuler les images (Légende/Auteur/Photoshop/Cadrage).

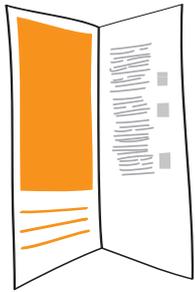
Mode d'utilisation Lecture libre comme mode de réflexion + QR code pour approfondir la réflexion.

Objectif Étudier/découvrir/comprendre comment les images peuvent interférer dans nos vies, ainsi que l'impact, la dangerosité et les messages qu'elles amènent par leur pouvoir de communication.

Concept Montrer une image qui a choqué dans les médias, avec les réactions que cela a pu créer dans les réseaux sociaux, puis par manipulation du panneau, découvrir en quoi cette image a été détournée et expliquer les techniques et les raisons de sa présence.

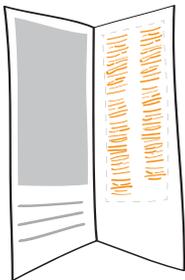
MODE D'EMPLOI

Durant l'exposition



1

- Être interpellé par une image.
- Lire l'article qui lui est rattaché.



2

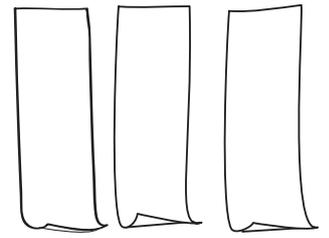
- Lire les réactions qu'il a suscitées.



3

- Retourner les petits panneaux pour découvrir la manipulation qui a été utilisée sur cette photographie.

DANS CET ATELIER, TU PEUX ALLER PLUS LOIN AVEC LA MÉDIATION INTERACTIVE. Scanne le QR code et laisse-toi guider par l'application sur la tablette.



MIEUX CONNAÎTRE NOS OUTILS/MÉDIAS

Trois posters (1 m 80/70 cm)

Thème Chaque poster traite d'un sujet d'analyse autour des médias (Que sont les infos? Quels sont les médias qui les transmettent? Qui fabrique ces infos?)

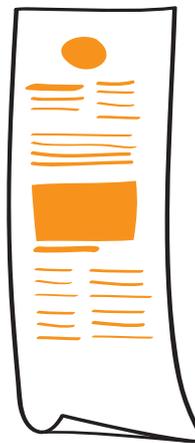
Mode d'utilisation Lecture libre

Objectif Étudier/découvrir/comprendre nos outils et médias (histoire, fonction, objectif, etc.)

- Mettre en évidence la complexité, l'histoire et les valeurs qu'amène chacun d'eux au travers de leurs spécificités.

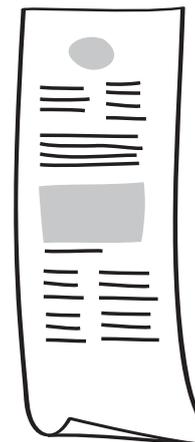
MODE D'EMPLOI

Durant l'exposition



1

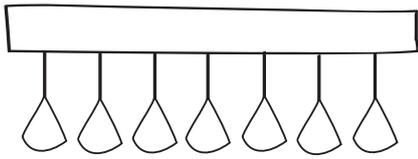
- Lire les trois posters.



2

- Piocher dans les cartes proposées à côté (questions, devinettes, anecdotes...). Celles-ci amènent de façon ludique des compléments d'information.





ATELIER MUSIQUE

Thème Musique

Mode d'utilisation Écoute libre

Objectif Ouvrir/créer une sensibilité à la musique et à l'expression sonore. Découvrir/écouter/comprendre ces musiques sur lesquelles on peut avoir des préjugés et/ou ne pas s'y intéresser et qui par les paroles ou la démarche de l'interprète, reflètent un combat pour la tolérance.

Concept Sur le dessus du cône, le nom d'un style de musique avec un préjugé fort qui s'y rapporte. Dedans, un casque audio pour écouter une musique et un texte décrivant spécifiquement un artiste, son combat et ses valeurs.

MODE D'EMPLOI

Durant l'exposition



1

– Être surpris par un stéréotype rattaché à un style musical.



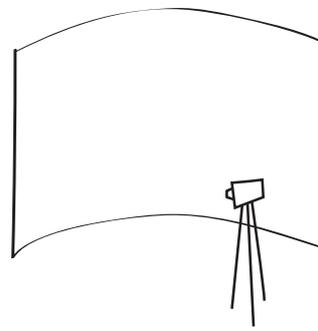
2

– Soulever le cône et découvrir un casque audio.
– Écouter la musique.



3

– Lire les informations qui sont dans le cône.



ATELIER IMAGES SOLIDAIRES

Thème/Objectif Comprendre que ce que l'on diffuse est important. L'importance de l'image qu'on projette (image publique).

– Apprendre à utiliser les réseaux sociaux avec un objectif fort → message.

– Participer à un mouvement collectif.

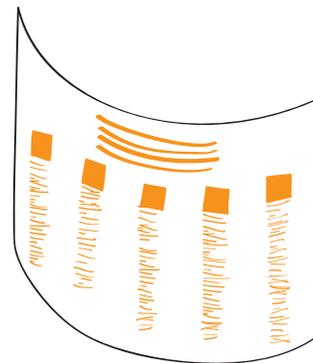
Concept Lecture libre + animation selfie solidaire

– D'un côté du panneau, donner des exemples de selfies solidaires qui motivent et inspirent les jeunes.

– De l'autre côté prendre une photo d'eux-mêmes en envoyant un message de paix. Création d'une page Facebook à l'occasion de l'exposition pour récolter des traces de ceux-ci.

MODE D'EMPLOI

Durant l'exposition



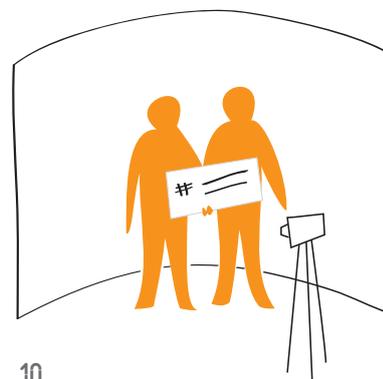
1

– Lire la partie informative du panneau.



2

– Prendre la planche Velleda et écrire un hashtag de solidarité, inspiré (ou pas) des exemples déjà donnés.

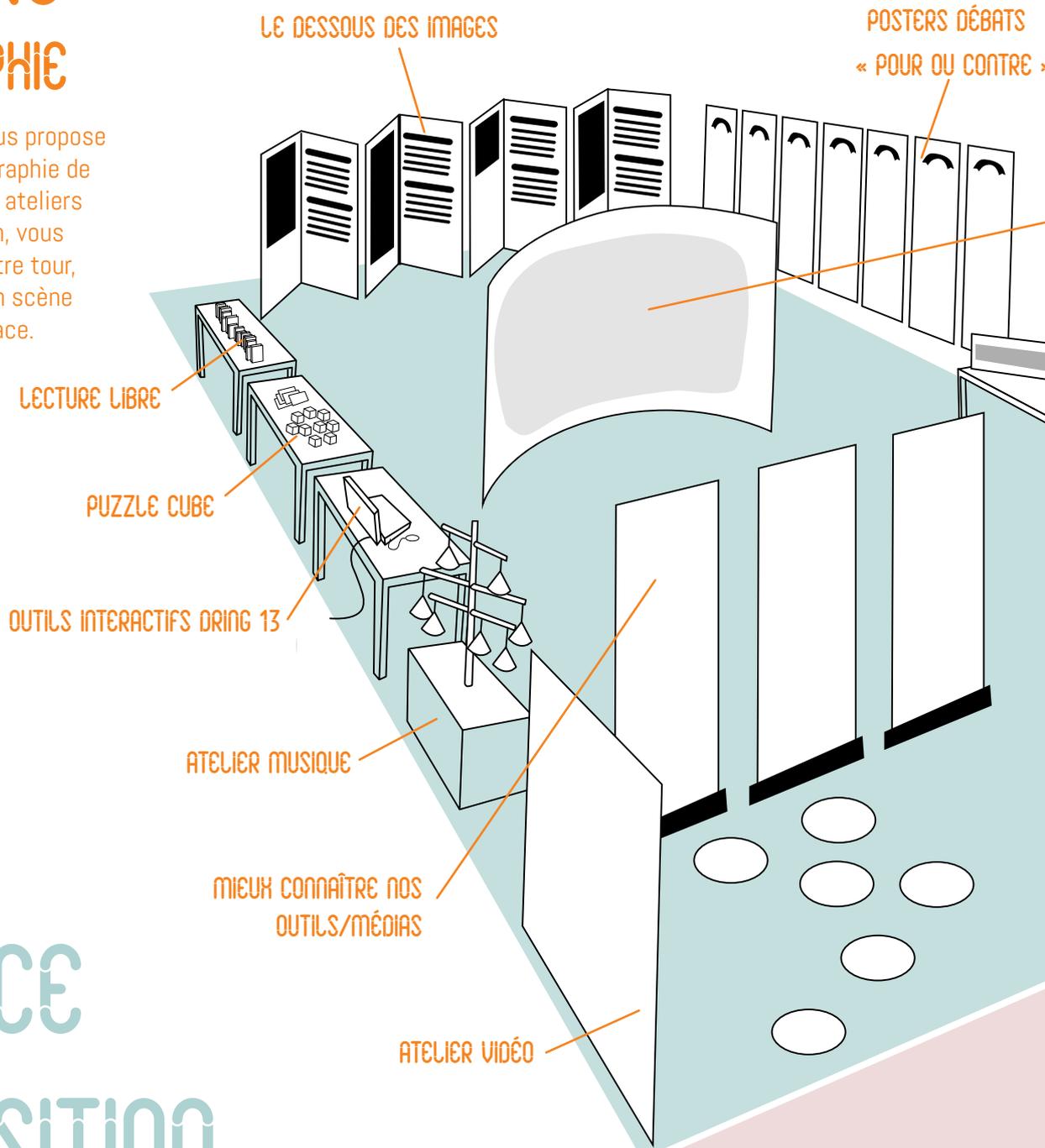


3

– Se placer devant le panneau et prendre un selfie.
– Celui-ci nourrira la page Facebook de l'exposition.

LES ATELIERS SCÉNOGRAPHIE

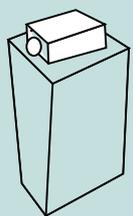
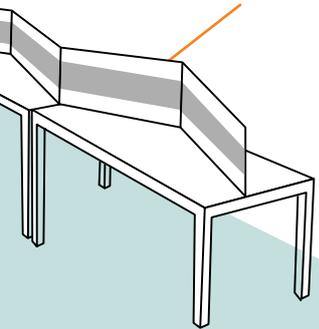
Cette présentation vous propose un exemple de scénographie de l'espace avec tous les ateliers mis à votre disposition, vous permettant ainsi, à votre tour, d'imaginer une mise en scène dans votre propre espace.



ESPACE EXPOSITION

ATELIER IMAGES SELFIE

FRISE HISTORIQUE



ESPACE
DÉBAT



LES ATELIERS EN IMAGES

Cette présentation vous propose des extraits visuels des ateliers.



Mieux connaître les médias



Frise historique



Image selfie



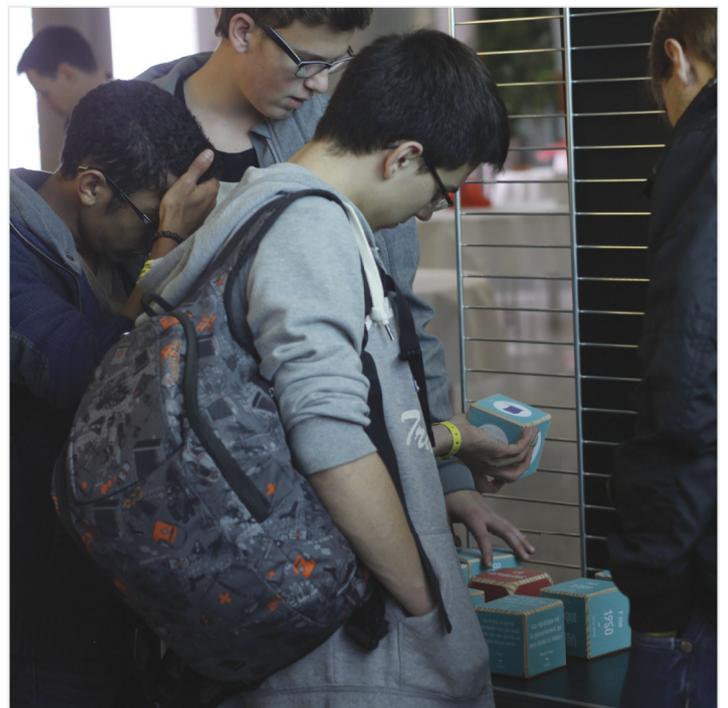
Cône musical



Poster débat « pour ou contre »



Le dessous des images



Puzzle cube

CRÉDITS



FÉDÉRATION DES
MAISONS DES JEUNES
ET DE LA CULTURE
D'ALSACE

PROJET PORTÉ PAR
Philippe Stenger

DIRECTION ARTISTIQUE / CONCEPTS /
CONCEPTION DES ATELIERS
(Helene Bun)
Ashbé Studio
ashbe.studio@gmail.com

DEVELOPPEMENT WEB
Nathanel Tardif

ILLUSTRATION FRISE CHRONOLOGIQUE
Benoit Ciarlo

PARTENAIRES

BDBR
BIBLIOTHÈQUE
DÉPARTEMENTALE
DU BAS-RHIN

CONSEIL GÉNÉRAL
BAS-RHIN

PARTENAIRES FINANCIERS



www.bas-rhin.fr



L'ensemble du contenu de l'exposition
«Savoir, comprendre, agir pour dire Non à la haine»
est la propriété de la FDMJC d'Alsace.
Tous droits de reproduction ou de représentation
de ceux-ci sont réservés.



MINISTÈRE
DE LA JEUNESSE,
DES SPORTS
ET DE LA
VIE ASSOCIATIVE



Caf
du Bas-Rhin