



PRÉFET  
DE LA RÉGION  
BOURGOGNE-  
FRANCHE-COMTÉ

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction régionale  
des affaires culturelles



# Médiation culturelle, éducation aux médias et à l'information : ateliers de pratique et démarches actives

## Contenu

### **Matin :**

9h : accueil café

9h30 : Temps d'inclusion

9h45 : Pitch des ateliers proposés par les formateurs Canopé

10h15 : 1 atelier de pratique de 1h30 (parmi les ateliers pratiques proposés dans chaque Atelier Canopé – détail ci-dessous)

*Pause méridienne*

### **Après-midi :**

13h45 : Inscription à l'atelier de l'après-midi

14h : 1 atelier de pratique de 1h30 (parmi les ateliers pratiques proposés dans chaque Atelier Canopé – détail ci-dessous)

15h30 : *Pause et réponses aux questions des participants*

15h45 : temps de déclusion

16h : Conclusion de la journée et échanges avec les participants

# Calendrier

Cliquer sur le lien pour découvrir le programme et s'inscrire

## [Atelier Canopé 21 - Dijon : Jeudi 28 mars 2024](#)

### Matin :

#### **Atelier 1 : Le stop motion : une approche ludique et créative pour valoriser une collection, un lieu, un événement**

- Descriptif : Qu'est-ce que le Stop Motion ? Et comment fonctionne cette technique d'animation ? Découvrez les différentes étapes et les outils permettant de créer vos propres vidéos en Stop Motion pour capter l'attention de l'auditoire, susciter l'émotion ou proposer une valorisation de contenus de manière innovante.
- Formateur : Ludovic Galeazzi

#### **Atelier 2 : Ludification et découverte de collections, d'un lieu culturel, d'une bibliothèque**

- Descriptif : Comment mettre un espace ou une collection en avant ? Et surtout comment le faire dans une pédagogie active et coopérative ? Cet atelier propose des exemples d'activités sous la forme de jeux de pistes ou d'échappée Game pour mettre en place un parcours qui fera vivre votre espace ou votre collection.
- Formateur : Jonatan Migeon et Morgane Aubert

### Après-midi :

#### **Atelier 3 : Création de livres numériques**

- Descriptif : Book Creator est une application qui permet de créer de manière rapide et intuitive un livre numérique multimédia et interactif. Cet atelier vous permettra de vous familiariser avec l'application Bookcreator pour créer des livres numériques et ainsi valoriser des contenus, lieux, ressources par une présentation dynamique et interactive.
- Formateur : Ludovic Galeazzi

#### **Atelier 4 : Création d'histoires interactives et jeux d'aventure**

- Descriptif : Vous souhaitez créer un parcours virtuel pour vos publics ? Découvrez comment créer des histoires interactives et des jeux d'aventures pour découvrir et valoriser un fond ou un lieu grâce à Thinglink, une application web très pratique.
- Formateur : Jonatan Migeon

#### **Atelier 5 : Les stéréotypes sexistes dans la pop culture**

- Descriptif : BD, films d'animation et jeux vidéo : petit tour d'horizon des stéréotypes sexistes dans la pop culture et proposition d'activités à mener sur cette thématique.
- Formateur : Morgane Aubert

# Atelier Canopé 25 - Besançon : 21 mai 2024

## Matin :

### **Atelier 1 : Réalisation d'un booktube pour donner envie de lire, de voir une exposition ou un spectacle**

- Descriptif : Mettez-vous dans la peau d'un booktuber en scénarisant et en réalisant votre propre BookTube grâce à une technique vidéo qui permet de partager son avis, ses découvertes et ses coups de cœur.
- Formateur : Sabrina Baudiquey et Alexandra Weis

### **Atelier 2 : Ludification et découverte de collections, d'un lieu culturel, d'une bibliothèque**

- Descriptif : Comment mettre un espace ou une collection en avant ? Et surtout comment le faire dans une pédagogie active et coopérative ? Venez prendre en main des outils pour scénariser une visite, mettre en œuvre un jeu de piste qui permettent de s'approprier un espace ou une collection de manière ludique.
- Formateurs : Emilie Imeri et Sébastien Damien

### **Atelier 3 : La pensée visuelle pour restituer une lecture, un spectacle ou une exposition**

- Descriptif : L'expression « un dessin vaut mieux que mille mots » est exactement le leitmotiv de cet atelier sketchnote. Vous apprendrez à traduire des informations en messages graphiques et imagés pour faciliter leur mémorisation, leur exploitation et communiquer de manière plus visuelle.
- Formateurs : Nathalie Maraux, Muriel Boudard, François Jacquemin

## Après-midi :

### **Atelier 4 : La conception d'un article de journal pour promouvoir une expo, un spectacle ou une animation**

- Descriptif rapide : Vous souhaitez faire connaître votre nouvelle création au grand public. Vous contactez le journal local : il vous propose de lui envoyer un article qu'il publiera. Quels codes devrez-vous respecter ? Quelles règles d'écriture ? À vos stylos !
- Formateurs : François Jacquemin et Alexandra Weis

### **Atelier 5 : Réalisation d'un film d'animation image par image**

- Descriptif : Mettez vos visiteurs dans la peau de réalisateurs, le temps d'un film d'animation, grâce au stop motion, une technique accessible à tous, petits et grands, permettant l'animation d'objets, image par image. Découvrez les étapes de création : écriture du scénario, fabrication des éléments, prise de vue, montage, publication.
- Formatrices : Nathalie Maraux et Sabrina Baudiquey

### **Atelier 6 : Création d'une fiction sonore en lien avec une œuvre littéraire ou artistique**

- Descriptif : Vous voulez faire vivre un livre ou une œuvre ? Découvrez un moyen original de les valoriser ou de mener une médiation en créant une fiction sonore. Cette formation vous permettra d'explorer et de tester les différentes étapes de création : scénarisation, création de l'environnement sonore (bruitages, musique...), enregistrement, montage.
- Formateurs : Sébastien Damien, Muriel Boudard

# Atelier Canopé 39 - Lons-le-Saunier : Jeudi 7 mars 2024

Ces trois ateliers seront proposés **le matin et l'après-midi**.

## **Atelier 1 : Classe investigation : mener une enquête journalistique immersive**

- Descriptif : Plongez-vous dans une enquête journalistique immersive pour découvrir les contraintes du métier de journaliste et comprendre comment l'information se fabrique : hiérarchie de l'information, choix des sources, responsabilité du journaliste, contraintes du métier... Le jeu se décline en plusieurs scénarios adaptés à différents publics (enfants, adolescents ou adultes) ; le fonctionnement vous sera présenté puis vous mènerez une partie de l'enquête d'un des scénarios, Explosion à l'usine !
- Formateur : Christophe Coquet

## **Atelier 2 : Restitution visuelle d'une lecture, d'un spectacle ou d'une exposition à partir d'un sketchnote**

- Descriptif : Sketchnoter, c'est utiliser pictogrammes et mots clés pour rendre compte visuellement d'une lecture, d'un spectacle, d'une exposition... Découvrez cette technique qui permet de restituer une rencontre culturelle, ancrer visuellement l'expérience du spectateur tout en libérant la créativité.
- Formateur : Frédéric Kapala

## **Atelier 3 : Le podcast pour documenter ou valoriser la visite d'une exposition**

- Descriptif : Le podcast audio a l'avantage d'être techniquement accessible à tous. C'est une forme d'écriture et de communication stimulante qui permet d'aborder tous les sujets (écologie, citoyenneté, EMI...) et un dispositif puissant pour la mise en projet, le travail de groupe, l'autonomie, la maîtrise de la langue et la créativité. Nous verrons ensemble comment produire un podcast sans montage pour rendre compte en audio de la visite d'une exposition puis comment transposer cette pratique à d'autres événements.
- Formateur : Laurent Rodrigo

# Atelier Canopé 58 - Nevers : Jeudi 4 avril 2024

## Matin :

### **Atelier 1 : Les stéréotypes sexistes dans les médias**

- Descriptif : Les médias, notamment via la publicité, véhiculent de nombreux stéréotypes sexistes. Cette animation basée sur la lecture d'images vous donnera des clés pour les décoder et favoriser l'égalité filles-garçons auprès des adolescents.
- Formatrice : Leinna Berradia

### **Atelier 2 : Les intelligences artificielles, nouvelles opportunités créatives pour la médiation culturelle**

- Descriptif : Les intelligences artificielles génératives font aujourd'hui partie de notre quotidien. Quels usages peuvent en avoir les professionnels de la culture ? Venez découvrir ces nouveaux assistants et imaginer des médiations créatives et une autre accessibilité des œuvres littéraires, artistiques ou du patrimoine.
- Formateur : Frédéric Marceau

### **Atelier 3 : Le Kamishibai pour faire vivre autrement les histoires ou animer une exposition**

- Descriptif rapide : Initiez-vous à l'art du Kamishibai, un outil magique pour mettre en scène, en voix et en sons les histoires, animer autrement une visite ou une exposition et se lancer dans la création artistique : découverte du kamishibai, préparation d'une séance de lecture à plusieurs voix, sonorisation d'un récit, écriture d'un kami et illustration.
- Formateur : Florence Cougnard

## Après-midi :

### **Atelier 4 : Création d'une fiction sonore en lien avec une œuvre littéraire ou artistique**

- Descriptif : Vous voulez faire vivre un livre ou une œuvre ? Découvrez un moyen original de les valoriser ou de mener une médiation en créant une fiction sonore. Cette formation vous permettra d'explorer et de tester les différentes étapes de création : scénarisation, création de l'environnement sonore (bruitages, musique...), enregistrement, montage.
- Formateur : Virginie Planchard

### **Atelier 5 : "Ceci est une œuvre d'art" : l'art contemporain comme support de réflexion sur l'art**

- Descriptif : L'art contemporain offrant un terrain riche et stimulant pour l'éducation et la médiation culturelle, cette formation vise à outiller les professionnels à intégrer l'art contemporain dans leurs programmes éducatifs. L'objectif est de créer une expérience accessible, engageante et instructive pour un public non-initié, tout en élargissant les horizons artistiques et intellectuels.
- Formateur : Matthias Quemener

### **Atelier 6 : Restitution visuelle d'une lecture, d'un spectacle ou d'une exposition à partir d'un sketchnote**

- Descriptif : Sketchnoter, c'est utiliser pictogrammes et mots clés pour rendre compte visuellement d'une lecture, d'un spectacle, d'une exposition... Découvrez cette technique qui permet de restituer une rencontre culturelle et ancrer visuellement une expérience de spectateur tout en libérant la créativité.
- Formatrice : Leinna Berradia

# Atelier Canopé 70 - Vesoul : Mardi 9 avril 2024

## Matin :

### **Atelier 1 : Ludification et découverte de collections/d'un lieu culturel/d'une bibliothèque**

- Descriptif : Comment mettre un espace ou une collection en avant ? Et surtout comment le faire grâce à une médiation active et coopérative ? Venez prendre en main des outils pour scénariser une visite, mettre en œuvre une narration en créant des éléments de réalité augmentée qui permettent de s'approprier un espace ou une collection de manière ludique.
- Formateur : Yann Poirson

### **Atelier 2 : Restitution visuelle d'une lecture, d'un spectacle ou d'une exposition à partir d'un sketchnote**

- Descriptif : Sketchnoter, c'est utiliser pictogrammes et mots clés pour rendre compte visuellement d'une lecture, d'un spectacle, d'une exposition... Découvrez cette technique qui permet de restituer une rencontre culturelle et ancrer visuellement une expérience de spectateur tout en libérant la créativité.
- Formateur : Anne-Cécile Calléjon

## Après-midi :

### **Atelier 3 : Les intelligences artificielles, nouvelles opportunités créatives pour la médiation culturelle**

- Descriptif rapide : Les intelligences artificielles génératives font aujourd'hui partie de notre quotidien. Quels usages peuvent en avoir les professionnels de la culture ? Venez découvrir ces nouveaux assistants et imaginer des médiations créatives et une autre accessibilité des œuvres littéraires, artistiques ou du patrimoine.
- Formateur : Laetitia Grosjean

### **Atelier 2 : Restitution visuelle d'une lecture, d'un spectacle ou d'une exposition à partir d'un sketchnote**

- Descriptif : Sketchnoter, c'est utiliser pictogrammes et mots clés pour rendre compte visuellement d'une lecture, d'un spectacle, d'une exposition... Découvrez cette technique qui permet de restituer une rencontre culturelle et ancrer visuellement une expérience de spectateur tout en libérant la créativité.
- Formateur : Anne-Cécile Calléjon

# Atelier Canopé 71 - Mâcon : Mardi 12 mars 2024

Ces trois ateliers seront proposés **le matin et l'après-midi**.

## **Atelier 1 : Ludification et découverte de collections, d'un lieu culturel, d'une bibliothèque**

- Descriptif : Comment mettre un espace ou une collection en avant, scénariser une visite, s'approprier un lieu ? Et surtout comment le faire grâce à une médiation active et coopérative ? Venez prendre en main des outils numériques et mettre en œuvre des activités ludiques type jeu de piste à l'aide de QR codes et de la réalité augmentée.
- Formateur : Yves Longepierre

## **Atelier 2 : Intelligence artificielle et création artistique ou littéraire**

- Descriptif : Les intelligences artificielles génératives font aujourd'hui partie de notre quotidien. Quels usages peuvent en avoir les professionnels de la culture ? Venez découvrir ces nouveaux assistants et imaginer des médiations créatives et une autre accessibilité des œuvres littéraires, artistiques ou du patrimoine.
- Formateur : Matthieu Boucher

## **Atelier 3 : Classe investigation : mener une enquête journalistique immersive**

- Descriptif : Plongez-vous dans une enquête journalistique immersive pour découvrir les contraintes du métier de journaliste et comprendre comment l'information se fabrique : hiérarchie de l'information, choix des sources, responsabilité du journaliste, contraintes du métier... Le jeu se décline en plusieurs scénarios adaptés à différents publics (enfants, adolescents ou adultes) qui seront présentés succinctement avec leur fonctionnement.
- Formateur : Laurent Archambault et/ou Valérie Colle

# Atelier Canopé 89 - Auxerre : 20 juin 2024

## Matin :

### **Atelier 1 : Ludification et découverte de collections, d'un lieu culturel, d'une bibliothèque**

- Descriptif : Comment mettre un espace ou une collection en avant, scénariser une visite, s'approprier un lieu ? Et surtout comment le faire grâce à une médiation active et coopérative ? Venez prendre en main des outils numériques et mettre en œuvre une visite virtuelle d'un lieu.
- Formateur : Jean-Michel Defaut

### **Atelier 2 : Education aux médias et à l'information et récit interactif**

- Descriptif : Vous souhaitez faire écrire autrement ? Découvrez comment produire un récit interactif sur le thème de l'EMI pour développer d'autres compétences d'écriture : de la découverte des différents types de récits et des principes de narration utilisés à la création numérique du récit.
- Formatrice : Joëlle Dupré

## Après-midi :

### **Atelier 3 : Création de livres numériques**

- Descriptif : Book Creator est une application qui permet de créer de manière rapide et intuitive un livre numérique multimédia et interactif. Cet atelier vous permettra de vous familiariser avec l'application Bookcreator pour créer des livres numériques et ainsi valoriser des contenus, lieux, ressources par une présentation dynamique et interactive.
- Formateur : Jean-Michel Defaut

### **Atelier 4 : Création d'une fiction sonore imagée en lien avec une œuvre littéraire**

- Descriptif : Vous voulez faire vivre un livre ? Découvrez un moyen original de les valoriser ou de mener une médiation en créant une fiction sonore imagée. Cette formation vous permettra d'explorer et de tester les différentes étapes de création : scénarisation, création de l'environnement sonore (bruitages, musique...), enregistrement, montage.
- Formatrice : Joëlle Dupré

# Atelier Canopé 90 - Belfort : mardi 14 mai 2024

## Matin :

### **Atelier 1 : Ludification et découverte de collections/d'un lieu culturel/d'une bibliothèque**

- Descriptif : Comment mettre un espace ou une collection en avant ? Et surtout comment le faire dans une pédagogie active et coopérative ? Cet atelier propose des exemples d'activités sous la forme de jeux de pistes ou d'escape Game pour mettre en place un parcours qui fera vivre votre espace ou votre collection.
- Formateur : Benoît Fay

### **Atelier 2 : Le stop motion : une approche ludique et créative pour valoriser une collection, un lieu, un événement**

- Descriptif : Qu'est-ce que le Stop Motion ? Et comment fonctionne cette technique d'animation ? Découvrez les différentes étapes et les outils permettant de créer vos propres vidéos en Stop Motion pour capter l'attention de l'auditoire, susciter l'émotion ou proposer une valorisation de contenus de manière innovante.
- Formateur : Rébecca Deporte

## Après-midi :

### **Atelier 3 : Classe investigation : mener une enquête journalistique immersive**

- Descriptif : Plongez-vous dans une enquête journalistique immersive pour découvrir les contraintes du métier de journaliste et comprendre comment l'information se fabrique : hiérarchie de l'information, choix des sources, responsabilité du journaliste, contraintes du métier... Le jeu se décline en plusieurs scénarios adaptés à différents publics (enfants, adolescents ou adultes) ; le fonctionnement vous sera présenté puis vous mènerez une partie de l'enquête d'un des scénarios, Alerte au zoo.
- Formateur : Jessica Lehmann

### **Atelier 4 : Création de livres numériques**

- Descriptif : Book Creator est une application qui permet de créer de manière rapide et intuitive un livre numérique multimédia et interactif. Cet atelier vous permettra de vous familiariser avec l'application Bookcreator pour créer des livres numériques et ainsi valoriser des contenus, lieux, ressources par une présentation dynamique et interactive.
- Formateur : Rébecca Deporte

## Présentation de Réseau Canopé

Réseau Canopé, établissement public à caractère administratif, sous tutelle du ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, est un réseau de formation pour la communauté éducative.

### MISSION : FORMER TOUT AU LONG DE LA VIE

Positionné au cœur des enjeux de la transformation numérique de l'éducation, Réseau Canopé est missionné par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse pour assurer la formation de chaque enseignant, tout au long de sa vie, qu'il exerce dans le premier ou le second degré, dans un environnement numérique.



En matière de formation professionnelle, Réseau Canopé accompagne les membres de la communauté éducative ainsi que les décideurs et organisations en charge de la politique éducative, ou encore les collectivités et les organismes de formation professionnelle, au plus près des usages et des besoins, pour permettre aux enseignants, médiateurs, agents publics ou éducateurs de développer leurs compétences, leurs savoirs et leurs pratiques professionnelles.

Les formateurs s'appliquent à renouveler et à structurer une offre de formation et de ressources pédagogiques autour d'exigences fortes, à la pointe des tendances et centrées sur les usages.

Enregistré comme organisme de formation sous le numéro 54860145086 auprès du Préfet de la région Nouvelle Aquitaine, Réseau Canopé est également certifié « Qualiopi » depuis le 24 décembre 2021 sous le numéro 2021/97845.1.



### UN RÉSEAU DE PROXIMITÉ, RÉPARTI SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE

Réseau Canopé dispose de **101 lieux physiques**, les **Ateliers Canopé**, répartis sur l'ensemble du territoire français (1 par département). Lieu de découverte, d'expérimentation et de formation aux nouveaux usages pédagogiques, l'Atelier est un incubateur de l'innovation pédagogique. Il accueille au quotidien les membres de la communauté éducative pour les accompagner dans leurs pratiques et leur développement professionnel. Grâce à ses espaces ouverts, ses salles de travail et ses équipements modulables, le lieu accueille de nombreuses formations et anime des communautés apprenantes.



# La Direction territoriale Bourgogne-Franche-Comté

La Direction territoriale Bourgogne-Franche-Comté est implantée sur l'ensemble de la région via ses 8 Ateliers Canopé départementaux et ses services territoriaux situés à Dijon et à Besançon.

Reconnue par les services académiques et institutionnels, partenaire des collectivités et du monde socio-économique, la direction territoriale, à travers ses Ateliers Canopé, conçoit et mène au quotidien des actions de formation, d'animation, d'accompagnement de projets, de conseils et d'expertise pédagogiques qui s'adressent à tous les publics concernés par les questions d'éducation : enseignants, personnels d'encadrement de l'Éducation nationale, agents des collectivités, associations, familles...

De la conception de contenus pédagogiques à l'animation de ces derniers, les agents de la direction territoriale disposent d'une solide expertise en ingénierie pédagogique et de formation présentielle, distancielle et hybride.

Ils interviennent sur des thématiques variées : pratiques du numérique, bien-être, pédagogies innovantes ou inversées, ludopédagogie, école inclusive, éducation aux médias et à l'information, au développement durable, aux valeurs de la République, aux arts et à la culture, humanités numériques, méthodes collaboratives, démarche de projet...

## Méthodes pédagogiques

Nos méthodes de formation et d'animation sont interactives et collaboratives : expérimentation, mise en situation, collaboration entre pairs, partage de pratiques ou d'expertise, co-construction...

Nos formateurs s'appuient sur les techniques de créativité ou le design thinking pour concevoir et animer une formation. Ces techniques permettent aux participants de se projeter en situation et de co-construire leurs apprentissages. Elles permettent au formateur de centrer son intervention sur le besoin et de construire un parcours adapté, de rendre chaque participant acteur de sa formation, de générer une production collective d'idées, de procéder à l'amélioration et l'adaptation continue des contenus.

Enfin, toutes ces modalités ont aussi pour vocation de faire découvrir aux participants des pratiques d'animation qu'ils pourront utiliser à leur tour.

Les ressources pédagogiques et numériques produites par Réseau Canopé sont également des outils pour nos formateurs. Elles nourrissent leur réflexion et alimentent leurs productions. Ces contenus sont produits sous l'œil expert de référents pédagogiques de Réseau Canopé, ce qui en garantit le sérieux.

Notre objectif est d'outiller les participants de manière active, dynamique et respectueuse de leurs besoins.

Ces méthodes relevant des pédagogies actives, innovantes et participatives permettent aux participants de se projeter en situation, de co-construire leurs apprentissages en fonction de leurs besoins identifiés, d'échanger avec les pairs, de pratiquer et de tester les outils.

## Prise en compte du handicap

Conformément à la réglementation (Loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées / Articles D. 5211-1 et suivants du code du travail), nous proposons des adaptations (durée, rythme, méthodes, supports pédagogiques, etc.) pour répondre aux besoins particuliers de personnes en situation de handicap. Le cas échéant, l'organisme de formation pourra mobiliser des compétences externes et les ressources ad-hoc pour la recherche de solutions permettant l'accès aux animations et formations.