



IO1 Programme de formation  
continue

Guide de formation sur les  
médias numériques  
(formation en face à face)



## **Introduction au programme de formation continue DIME**

Le programme de formation continue est le premier produit du projet « DIME – Digital Media - a Bridge to Inclusion ». L'objectif de ce programme de formation est d'aider les éducateurs de jeunes et d'adultes à acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires en matière de médias numériques, pour intégrer les techniques de médias numériques dans leur pratique d'enseignement. Ce que nous voulons dire par là, c'est que grâce à ce vaste programme de formation continue en cours d'emploi, les éducateurs seront habilités à : s'engager avec des méthodologies d'enseignement nouvelles et innovantes ; à travailler avec des ressources numériques et dans des environnements en ligne ; à utiliser les médias facilement disponibles comme les téléphones intelligents et les appareils pour la production de médias numériques ; et enfin à utiliser la série de ressources intégrées et axées sur la méthodologie de l'investigation avec leurs groupes d'apprenants, pour produire des courts métrages et des projets créatifs.

Pour atteindre ces objectifs, l'équipe du projet DIME a composé un cursus qui comprend :

- 65 heures de matériel en ligne pour l'apprentissage autonome, qui fournit du contenu sur : l'apprentissage mixte, en ligne et mobile ; un travail de groupe efficace pour les apprenants adultes; la mise en réseau; des discussions de groupe et activation des méthodologies d'apprentissage.
- 35 heures de formation en présentiel (face à face), qui sert de programme complet de formation sur les médias numériques couvrant des sujets tels que la théorie cinématographique (analyse de film), les solutions rentables pour la production de médias numériques, la mise en place d'une équipe de tournage, la compréhension des différents rôles dans la production cinématographique, la préproduction, la production et la postproduction de projets cinématographiques.

L'objectif de cette formation continue est qu'à la fin de la formation, les éducateurs soient en mesure d'appliquer la boîte à outils numérique de ressources



d'apprentissage intégrées et axées sur l'investigation – développée dans le cadre du deuxième produit du projet (IO2 « Ressources d'apprentissage intégrées et fondées sur l'investigation », Manuel et boîte à outils pour éducateur/formateur) – pour planifier, développer et produire une série de courts métrages, y compris une interview, un documentaire et un micro-trottoir (« vox pop ») avec leurs groupes d'apprenants jeunes et adultes. Grâce à ces activités, les apprenants jeunes adultes acquerront des connaissances en littératie, en numératie, en compétences numériques, en travail d'équipe, en communication et en sensibilisation et expression culturelles.

### **Introduction au présent programme de formation continue, pour les ateliers en face à face sur les médias numériques**

Ce programme de formation continue en cours d'emploi (IO1) a été développé comme un produit de base du projet DIME. Ce programme est conçu pour impliquer activement les éducateurs et formateurs (public-cible de ce programme de formation) dans le processus d'apprentissage. Il s'agit d'un résultat clé du projet DIME : « les médias numériques – un pont vers l'inclusion »; financé par le programme Erasmus+.

**Recommandation :** Il est recommandé d'utiliser le présent programme de formation en combinaison avec la boîte à outils « Ressources d'apprentissage intégrées et fondées sur l'investigation » (IO2) créé sous forme de ressources éducatives ouvertes et disponible gratuitement sur [www.dimeproject.eu](http://www.dimeproject.eu).

Le présent programme de formation comprend les éléments suivants :

- Vue d'ensemble et introduction au programme de formation
- Descripteurs de modules pour les 4 modules
- Plans de leçon pour les ateliers en présentiel (face à face)
- Présentations PowerPoint pour les sessions en présentiel, disponibles en annexe au présent guide (en anglais).



## Mise en œuvre du programme de formation continue

Ce programme de formation présente le contenu d'apprentissage des ateliers en présentiel, qui sera délivré au moyen d'une série d'ateliers pratiques.

Ce programme a été conçu pour être dispensé aux éducateurs et formateurs d'adultes qui travaillent avec de jeunes apprenants adultes défavorisés. Désormais, dans le présent document, ces éducateurs et formateurs seront appelés « participants ».

Le programme d'études en présentiel est présenté selon les modules suivants :

- Module 1 – Théorie de production des médias numériques
- Module 2 – Pratique de production de médias numériques
- Module 3 – Postproduction
- Module 4 – Compétences en médias numériques pour l'enseignement

Comme il a été mentionné précédemment, ce contenu est appuyé par du matériel d'apprentissage autonome, qui est accessible via le portail d'apprentissage en ligne DIME, accessible à l'adresse suivante : [www.dimeproject.eu](http://www.dimeproject.eu). Les documents d'apprentissage autonome ont été conçus et élaborés pour appuyer la prestation de la formation continue DIME, en fournissant aux participants des documents supplémentaires (en anglais) sur les sujets suivants :

- Module A
  1. Travail en groupe et en équipe
  2. Discussion de groupe
  3. Pratique & activation des méthodes d'enseignement
- Module B
  - Réseautage
  - E-learning
  - Apprentissage mobile
  - Apprentissage mixte



## Notes pour l'éducateur/formateur

- Ces modules sont conçus pour offrir une flexibilité dans la planification, la conduite et l'évaluation du programme de formation. Tout le contenu nécessaire à l'exécution du programme est téléchargeable à l'adresse [www.dimeproject.eu](http://www.dimeproject.eu).
- Il s'agit d'un programme modulaire qui permet d'utiliser les modules indépendamment les uns des autres et qui peut également être prolongé ou raccourci en fonction du niveau d'expérience et d'expertise des apprenants.
- Les sujets de ce programme de formation en présentiel sont fondés sur les éléments pratiques de l'utilisation des médias numériques pour présenter et produire du matériel didactique. Pour ce qui est du contenu théorique, certains de ces sujets ne sont abordés que dans le programme d'études et feront ensuite l'objet d'un enseignement à distance que les participants pourront entreprendre individuellement.
- Il est important que, lors de la mise en œuvre de cette formation, les participants soient confiants et compétents dans l'utilisation des médias numériques dans leur travail avec les jeunes apprenants. À ce titre, le formateur doit encourager la participation des participants au programme et être prêt à adapter le matériel si un délai supplémentaire est nécessaire pour certains des éléments plus techniques du programme.
- Proposition : avant chaque séance, demandez à tous d'éteindre les téléphones pendant l'atelier et demandez-leur de mettre une étiquette nominative sur leur bureau/personne.



## Les choses à faire et à ne pas faire dans ce programme de formation

Nous conseillons au formateur de toujours garder à l'esprit les « choses à faire et à ne pas faire » suivantes pendant toute séance d'apprentissage.

### A faire :

- Préparez-vous à l'avance
- Impliquez les participants et encouragez leur participation
- Utilisez des aides visuelles et consultez le site [www.dimeproject.eu](http://www.dimeproject.eu) pour obtenir d'autres ressources d'apprentissage autonomes
- Parlez et passez clairement d'un sujet à un autre
- Utilisez un séquençage logique des sujets
- Encouragez les questions et donnez des feedbacks
- Résumez et récapitulez à la fin de chaque séance
- Utilisez une bonne gestion du temps
- Soyez conscient du langage corporel des participants
- Gardez le groupe centré sur la tâche
- Évaluez au fur et à mesure, de manière continue

### A ne pas faire :

- Ne parlez pas au tableau ou au tableau à feuilles amovibles
- Ne bloquez pas les aides visuelles
- Ne restez pas debout à un seul endroit — bougez autour de la salle
- N'ignorez pas les commentaires et feedbacks des participants (verbaux et non verbaux)
- Ne lisez pas le programme pendant le cours



## Aperçu du programme

Le programme a été conçu pour être donné en présentiel (face à face), pour une durée de 35 heures environ. 65 autres heures d'apprentissage autonomes sont disponibles sur le portail d'apprentissage en ligne DIME.

Ce programme en présentiel est divisé en quatre modules :

### **Module 1 – Théorie de la production de médias numériques**

Atteindre une qualité élevée pour un faible coût

Enregistrement sonore et édition

Enregistrement et montage vidéo

Questions légales

### **Module 2 – Pratique de production de médias numériques**

Formation pratique en production audiovisuelle

### **Module 3 – Postproduction**

Montage pour le public cible

### **Module 4 – Compétences en médias numériques pour l'enseignement**

Planification de la leçon pour le travail avec les jeunes adultes



## Résultats d'apprentissage

À la fin de cette formation, les participants doivent :

1. Être en mesure de produire du contenu audiovisuel, en utilisant des ressources peu coûteuses ou facilement accessibles, qui convient au public cible.
2. Connaître les restrictions et les responsabilités juridiques de base qui doivent être observées lors de la création de contenu de médias numériques pour diffusion publique.
3. Être en mesure de modifier le contenu de façon appropriée pour le public cible.
4. Connaître les fondements de la mise en œuvre d'une stratégie de diffusion du contenu sur les médias sociaux pour atteindre le public cible.
5. Être en mesure d'utiliser ce programme pour transmettre leur apprentissage à d'autres groupes ou personnes afin de faciliter un transfert de l'apprentissage à partir du programme DIME.

Les plans de leçon sont élaborés conformément aux théories de Kolb sur l'apprentissage par l'expérience. Les participants effectuent des exercices visant à réfléchir sur leurs connaissances, leurs perceptions et leurs expériences. Après les feedbacks et les discussions de groupe, des renseignements factuels sont fournis, ce qui permet une réflexion et une réévaluation éclairées, le cas échéant.





## Descripteurs de modules

### Module 1 – Théorie de la production de médias numériques

- Les participants seront introduits aux outils de production audiovisuelle. Ils leur seront montrés des ressources peu coûteuses ou facilement disponibles qui peuvent être utilisées pour atteindre des normes de production élevées.
- Les participants aborderont la théorie de l'enregistrement sonore, de l'éclairage et du tournage dans un environnement numérique avec des principes comme « trois points d'éclairage » lors de l'éclairage d'un sujet, et « la règle des tiers » lors de l'encadrement du plan.
- Les participants seront initiés aux ressources audiovisuelles et visuelles qu'ils sont libres d'utiliser et qui seront assujetties aux exigences légales qui interdisent ou rendent impraticable l'utilisation d'autres ressources de ce genre en raison du droit d'auteur ou d'autres raisons.

### Module 2 – Pratique de production de médias numériques

- En s'inspirant de la théorie acquise par le module 1, les participants apporteront leurs connaissances sur la création de ressources audiovisuelles. Il peut s'agir de projets individuels ou d'équipes.
- Les projets seront enregistrés en utilisant des ressources peu coûteuses ou facilement disponibles et seront conformes aux réalités juridiques décrites dans le module 1.
- Ces projets seront élaborés de manière à ce qu'ils aient des options dans le processus de postproduction pour diffusion à travers une variété de plateformes différentes, y compris les plateformes de médias sociaux où les éducateurs d'adultes peuvent joindre les jeunes apprenants adultes.

### Module 3 – Postproduction

- Les participants modifieront les projets créés dans le module 2 sous un ou plusieurs formats, comme l'exigent les itinéraires de diffusion qu'ils ont décidés.



- Ces projets seront désormais téléchargés sur une chaîne privée YouTube pour être utilisés dans l'enseignement.

#### **Module 4 – Compétences en médias numériques pour l'enseignement**

- Les participants élaboreront un plan de cours et d'activités pour montrer comment ils utiliseront leurs nouvelles compétences en médias numériques dans leur travail auprès des jeunes adultes.

### **Module 1 – Théorie de la production de médias numériques**

Temps alloué : 12 heures

#### **Unité 1 – Rôles et outils de production**

Temps alloué : 4,5 heures

#### **Résultats d'apprentissage**

Cette unité enseignera aux participants :

1. les rôles clés dans une équipe de production de médias numériques.
2. équipements de production et conseils d'improvisation.

#### **Plan de leçon**

<b>Contenu et méthode</b>	<b>Minutes</b>	<b>Matériaux</b>	<b>Évaluation</b>
<p><u>Mot de bienvenue et présentations</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comme il s'agit de la première séance où les participants apprendront à se connaître, le formateur se présentera, fera une brève introduction à la formation et demandera ensuite à tous les participants de se présenter.</li><li>• En faisant le tour du groupe de participants, le formateur demande aux apprenants d'indiquer :</li></ul>	<u>30</u>	Chambre avec chaises disposées en demi-cercle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les participants participeront à l'activité d'introduction et apprendront à se connaître.</li></ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Leur nom,</li> <li>○ Leurs antécédents professionnels</li> <li>○ Leur motivation à participer à cette formation.</li> </ul>			
<p><u>Contenu des médias numériques sur YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour présenter aux participants les formats de médias numériques sur YouTube, le formateur présentera une variété (jusqu'à 5) d'extraits YouTube différents – ils peuvent démontrer différents styles sur YouTube ou ils peuvent inclure certains des clips YouTube préférés du formateur.</li> <li>• Après chaque vidéo, le formateur discutera de la vidéo avec le groupe – en soulignant les principales caractéristiques.</li> <li>• L'objectif de cette activité est d'amener les participants dans le bon état d'esprit pour produire ce type de contenu.</li> </ul>	<u>30</u>	<p>Salle de formation avec espace pour les séances en petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Accès à YouTube et liste de vidéos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans le cadre d'un « devoir à la maison », tous les participants (ou groupes – à former plus tard au cours de la séance) identifieront leur vidéo YouTube préférée et la présenteront au groupe plus tard au cours du programme.</li> </ul>
<p><u>Qui est qui dans la production?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• À l'aide d'un tableau noir, d'un tableau blanc ou d'un tableau-papier afin de consigner les suggestions du groupe, le formateur leur demande de nommer le plus grand nombre de rôles possible au sein d'une équipe de production audiovisuelle et de préciser ce que chaque rôle implique (p. ex., directeur, opérateur, producteur, etc.).</li> <li>• Lorsqu'ils ont épuisé leurs idées, le formateur utilise un</li> </ul>	<u>75</u>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Tableau noir, tableau</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La compréhension de base des rôles est démontrée par la sélection de ces rôles par les groupes.</li> </ul>



<p>diaporama pour identifier les membres d'une équipe de base nécessaire pour accomplir les tâches essentielles liées à la production de médias numériques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• À ce stade, ces rôles sont attribués aux membres du groupe pour le projet de production pratique ou les projets à venir.</li> <li>• Selon la taille du groupe, une ou plusieurs équipes de production peuvent être formées.</li> <li>• Le formateur peut décider quel membre du groupe est responsable de chaque rôle comme il le juge bon – par exemple, demander qui est intéressé à assumer le rôle précis ; ou simplement tirer les noms au hasard d'un chapeau.</li> </ul>		<p>blanc ou tableau-papier et marqueur</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation de diapositives</p>	
<p><u>Les outils du métier</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• À l'aide d'un diaporama, le formateur décrit l'équipement de production utilisé dans la production de médias numériques – appareil photo, trépied, perche, microphone, etc.</li> <li>• Après que chaque outil de production soit introduit, une alternative bon marché, libre ou facilement disponible est ensuite présentée.</li> <li>• Par exemple, un microphone sur une perche spécialement conçue pour la prise de son peut être remplacée par un smartphone avec une application d'enregistrement audio numérique en « mode</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La compréhension de cet élément est démontrée par l'assemblage réussi d'un kit de production audiovisuelle</li> </ul>



<p>avion » fixée au bout de la perche télescopique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les membres de l'équipe de production, tels qu'ils ont été assignés lors de la session précédente, doivent maintenant assumer la responsabilité d'obtenir l'équipement dont ils ont besoin pour remplir leurs fonctions au sein de l'équipe.</li> <li>• Par exemple, le caméraman doit s'assurer qu'il a accès à un appareil de capture vidéo - comme un smartphone - avec une caméra de haute qualité et une mémoire interne ou externe suffisante pour enregistrer un nombre suffisant d'images.</li> <li>• Chaque membre de l'équipe de tournage dispose d'un certain temps pour s'exercer avec son outil particulier.</li> </ul>		<p>Présentation de diapositives</p> <p>Au moins un exemple de chaque outil de production nécessaire pour s'assurer qu'au moins une équipe entièrement équipée peut fonctionner.</p>	
<p><u>Premier essai</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'équipe ou les équipes tentent maintenant d'enregistrer la vidéo et l'audio d'une simple entrevue.</li> <li>• Les unités suivantes informeront les participants sur les bonnes pratiques, les conseils et la théorie, mais cet exercice a un double but : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Il mettra en lumière les capacités naturelles du groupe et donnera aux participants l'occasion de faire l'expérience d'obstacles et de pièges potentiels</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>60</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les com-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback du groupe pendant la discussion pour montrer l'auto-apprentissage sur les défis de base de la production audiovisuelle.</li> </ul>



<p>dans le processus de production audiovisuelle, comme par exemple le tournage en direction de la source lumineuse, au lieu de s'en éloigner.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le formateur anime une discussion de groupe sur les réussites et les défis rencontrés lors de la course d'essai.</li> <li>• Le formateur prend note de ces points pour une utilisation potentielle dans le module 2 où des projets pratiques sont entrepris.</li> </ul>		<p>mentaires des groupes</p> <p>Toutes les équipes devraient avoir les outils dont elles ont besoin pour enregistrer cette courte entrevue.</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## Unité 2 – Comment faire un bon contenu audiovisuel

Temps alloué : 4,5 heures

### Résultats d'apprentissage

Cette unité enseignera aux participants :

1. méthodes et théories de l'éclairage pour film numérique
2. méthodes et théories du fonctionnement de la caméra pour film numérique
3. méthodes et théories de capture sonore pour film numérique

### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Qu'est-ce qui rend bon et mauvais le contenu ?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le formateur présente aux participants ce sujet en montrant des exemples de bons et de</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les participants contribueront aux discussions de groupe pour</li> </ul>



<p>mauvais contenus vidéo de YouTube.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Après chaque vidéo, on demande aux participants de voter s'ils pensent que c'est un exemple de bon ou de mauvais contenu et de justifier leur réponse.</li> </ul>		<p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Accès à YouTube et liste de vidéos</p>	<p>montrer leur compréhension de ce qui constitue un bon contenu vidéo.</p>
<p><u>Éclairage</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de la présentation de diapositives, le formateur présente au groupe les diverses règles, conseils et méthodes pour s'assurer que l'éclairage est approprié pour la production audiovisuelle.</li> <li>À l'aide d'exemples en ligne et hors ligne, le formateur montre l'éclairage de vidéos sur les médias sociaux à l'aide d'exemples tirés de YouTube.</li> <li>Dans le cadre de cette présentation, les participants verront l'éclairage naturel "lumière du jour", <a href="#">l'éclairage de studio à trois points</a>, l'éclairage "annulaire" (anneau de lumière) - comme l'utilisent souvent les Youtubers - et l'éclairage</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation PPT</p> <p>Accès aux exemples vidéo</p> <p>Tableau-papier et</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'évaluation se fera par l'application pratique des informations apprises ici dans les modules ultérieurs.</li> </ul>



<p>indirect utilisant des surfaces réfléchissantes pour "rebondir" la lumière disponible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le formateur montrera aux apprenants quelques trucs et astuces pour reproduire cet éclairage, en utilisant des méthodes rentables.</li> <li>• Les équipes disposeront ensuite de 15 à 20 minutes pour s'entraîner à filmer une courte scène, en ajustant l'éclairage comme démontré.</li> <li>• Après cette activité, le groupe peut faire part au formateur de la façon dont il a trouvé cette activité.</li> </ul>		<p>marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	
<p><u>Fonctionnement de la caméra</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• À l'aide de la présentation sous forme de diapositives, le formateur présente au groupe les diverses règles, conseils et méthodes de capture vidéo.</li> <li>• Le formateur explique d'abord ces aspects de la réalisation d'un film traditionnel, puis donne des exemples de la façon dont ces techniques peuvent être reproduites à l'aide de technologies accessibles comme les téléphones intelligents (smartphones).</li> <li>• Le formateur donne ensuite 15 à 20 minutes à chaque équipe pour s'entraîner à utiliser certaines de ces techniques pour capturer</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation PPT</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'évaluation se fera par l'application pratique des informations apprises ici dans les modules ultérieurs.</li> </ul>





<p>des séquences simples dans la salle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Après cette activité, le formateur mènera une courte séance de révision et de feedback pour déterminer comment les équipes ont trouvé cette activité et si elles ont rencontré des difficultés.</li> </ul>		<p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	
<p><u>Capture du son</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>À l'aide de la présentation de diapositives, le formateur présente au groupe les diverses règles, astuces et méthodes utilisées pour capturer le son.</li> <li>Selon les activités précédentes, le formateur démontrera ensuite comment le son peut être capturé à l'aide de technologies accessibles - à l'aide d'une application pour smartphone et d'une perche spécifiquement conçue pour la prise du son, au lieu d'utiliser une perche à selfie par exemple.</li> <li>Chaque équipe disposera de 15 à 20 minutes pour s'exercer à enregistrer le son à l'aide de cette méthode et fera part au groupe de la façon dont elle a trouvé cette méthode et des problèmes éventuels qu'elle a rencontrés.</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation PPT</p> <p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'évaluation se fera par l'application pratique des informations apprises ici dans les modules ultérieurs.</li> </ul>



<p><u>Conclusion</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les participants s'engageront dans une séance de feedback en groupe où ils offriront chacun un élément d'information appris dans cette unité, qui, à leur avis, sera particulièrement utile pour s'assurer qu'ils peuvent créer du contenu audiovisuel.</li> </ul>	<p><u>15</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'évaluation se fera par l'application pratique des informations apprises ici dans les modules ultérieurs.</li> </ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Unité 3 – Administration et questions légales

Temps alloué: 3 heures

#### Résultats d'apprentissage

Cette unité enseignera aux participants :

1. production management in audio visual production
2. important legalities to observe in audio visual production

#### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Introduction à l'administration et aux questions légales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avant d'introduire ce sujet, le formateur essaye de comprendre les connaissances des participants sur ce sujet en organisant une courte discussion de groupe.</li> <li>Ici, le formateur demande à toutes les équipes de faire un brainstorming sur</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les participants participeront pleinement aux activités de brainstorming et de discussions de groupe, et prendront des notes pour appuyer leur apprentissage.</li> </ul>



<p>les aspects juridiques de la production audio-vidéo et d'aborder le plus grand nombre possible de ces questions juridiques dans leurs groupes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Après 20 minutes, le formateur anime une discussion de groupe et, à l'aide d'un tableau à feuilles mobiles et d'un marqueur, il saisit les principales questions énumérées dans chaque groupe.</li> </ul>		<p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	
<p><u>Questions légales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le formateur présente un diaporama qui passe en revue les points pour s'assurer que les participants sont conscients des restrictions légales et que leur importance est reconnue.</li> <li>Ces questions légales incluent l'utilisation de la propriété intellectuelle protégée par le droit d'auteur - musique, images, mots ou séquences, autorisations de talent, autorisations de lieu, tournage de personnes en public.</li> <li>Après cette présentation, le formateur dirige une courte discussion de groupe sur la façon dont ces aspects juridiques entrent en jeu dans les processus de production vidéo de chaque équipe.</li> <li>Le formateur invite tous les groupes à faire un brainstorming sur les questions juridiques dont ils devraient tenir compte dans</li> </ul>	<p><u>60</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation PPT</p> <p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les participants participeront pleinement aux activités de brainstorming et de discussions de groupe, et prendront des notes pour appuyer leur apprentissage.</li> </ul>



<p>l'élaboration de leurs projets locaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Après 20 minutes, le formateur invite toutes les équipes à présenter leurs résultats au groupe - le formateur prenant note des principaux points sur un tableau à feuilles mobiles.</li> </ul>			
<p><u>Gestion de la production</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les tâches pratiques et administratives associées à la production de médias numériques sont abordées ici à l'aide d'une présentation de diapositives.</li> <li>Les participants ont une vue d'ensemble de base sur des sujets tels que les lieux de tournage, la planification de l'équipe et des talents, les décors, les costumes, les accessoires, la restauration, le budget et le transport.</li> <li>Chaque équipe dispose de 30 à 45 minutes pour créer un exemple de plan de gestion de production pour la courte vidéo qu'elle tournera plus tard dans le programme de formation.</li> <li>Pour élaborer ce plan, chaque équipe doit tenir compte de chacun des éléments suivants par rapport à sa vidéo : <ul style="list-style-type: none"> <li>Les lieux/endroits de tournage,</li> <li>la planification de l'équipe et des talents,</li> <li>le(s) plateau(x),</li> <li>les costumes,</li> <li>les accessoires,</li> <li>la budgétisation (le cas échéant).</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>90</u></p>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation PPT</p> <p>Tableau-papier et marqueur pour consigner les commentaires des groupes</p>	<p>L'évaluation se fera par l'application pratique des informations apprises ici dans les modules ultérieurs.</p>



<ul style="list-style-type: none"><li>• Une fois que chaque équipe a élaboré son plan, ils sont invités à le partager avec le groupe.</li><li>• Le formateur peut prendre note des idées clés sur un tableau à feuilles mobiles et les transmettre aux équipes individuelles si elles ont omis des éléments dans leurs plans.</li></ul>			
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



## Module 2 – Pratique de production de médias numériques

Temps alloué : 14 heures (3 heures en atelier/groupe, et 11 heures d'application pratique en incluant des pauses s'il y a lieu)

### Unité 1 – Les options de production de contenu

Temps alloué : 3 heures

#### Résultats d'apprentissage

Cette unité enseignera aux participants :

1. les diverses options audiovisuelles disponibles pour raconter une histoire
2. les étapes pratiques de la préparation du tournage du contenu

#### Plan de leçon

Contenu et méthodes	Minutes	Matériaux	Evaluation
<u>Introduction de l'atelier</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le formateur accueille tous les participants à l'atelier et présente le plan de production de ce module.</li><li>• Le formateur répond à toutes les questions ouvertes que les participants pourraient avoir du module précédent.</li></ul>	<u>10</u>	Salle de formation avec espace pour les petits groupes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Discussion de groupe menant à un consensus qui démontre une compréhension des types de contenu possibles et de leur pertinence pour certains auditoires.</li><li>• Un consensus est atteint sur les deux éléments audiovisuels à créer par l'équipe.</li></ul>
<u>Planifier le projet de tournage</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• A l'aide d'exemples pratiques tirés d'une présentation de diapositives, le formateur guidera les participants à travers les différents types de contenu.</li><li>• Il s'agit notamment de documentaires, d'arts dramatiques, d'animations, de diffusions</li></ul>	<u>120</u>	Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes  Projecteur, écran et ordinateur portable  Présentation PPT  Tableau-papier et marqueur pour	



<p>en direct et de diffusions personnelles.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le formateur peut utiliser les liens fournis ou les remplacer par des contenus similaires qu'il juge plus appropriés pour le groupe avec lequel il travaille.</li><li>• Des informations seront données, dans chaque cas, sur les types de messages appropriés au format, la méthodologie utilisée pour produire un tel contenu et le type de public que ce format attire.</li><li>• Le formateur demande ensuite aux participants de travailler en équipe pour faire un brainstorming sur leur propre vidéo - dans cette activité de brainstorming, on demande aux équipes d'identifier leur groupe cible pour leur vidéo, quel est leur message ou sujet clé pour la vidéo et quel format ils vont utiliser pour capturer leur vidéo.</li><li>• Les participants doivent choisir deux méthodes audiovisuelles pour transmettre leur message.</li><li>• Par exemple, il peut s'agir (a) de YouTuber parlant directement à la caméra et (b) d'une courte séquence dramatique.</li><li>• Le projet d'équipe consistera à créer ces deux éléments de contenu.</li></ul>		consigner les commentaires des groupes	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------	--



<p><u>Pré-Production</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les équipes doivent maintenant faire tous les préparatifs pour le tournage de leurs deux pièces du projet.</li> <li>• Ils doivent décider sur des questions telles que la longueur appropriée de la vidéo, le scénario ou l'improvisation, les aspects légaux, les lieux, l'équipement, etc.</li> </ul>	<p><u>60</u></p>	<p>Stylos et matériel de prise de notes pour toutes les équipes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les équipes collaborent à l'élaboration d'un "plan de tournage" pour leurs projets.</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	----------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Unité 2 – Production

Temps alloué : 11 heures

### Résultats d'apprentissage

Cette unité permettra aux participants d'acquérir une expérience pratique dans les domaines de :

1. la création de contenu multimédia numérique
2. du travail en équipe

### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Scénarisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le formateur fera une courte présentation sur la façon de développer un scénario pour leur projet de film.</li> <li>• Le formateur montrera aux participants différents exemples de scénario, leur demandant de lire les exemples et d'expliquer ce qui se passe selon eux dans chaque scène.</li> <li>• Le formateur distribue ensuite des copies des modèles de scénario à chaque équipe.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Modèles de scénario pour toutes les équipes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour toutes les équipes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les équipes produiront deux scénarios - un pour chacun de leurs projets de film.</li> </ul>





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le formateur demande à tous les participants de contribuer à l'élaboration des scénarios de leurs deux projets de films (travail par équipe).</li> <li>• Le formateur peut passer d'une équipe à l'autre dans cette activité, en supervisant le développement des scénarios.</li> </ul>			
<p><u>Production</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les équipes vont maintenant créer leurs deux éléments de contenu convenus, guidées par leur plan de tournage.</li> <li>• Le rôle du formateur dans cette phase est de fournir un soutien à partir du matériel couvert jusqu'à présent.</li> <li>• En outre, le formateur peut prendre le poste de "premier directeur adjoint", rappelant à l'équipe le calendrier convenu de sorte que, même si la diversité du contenu exigera une certaine souplesse, l'exercice global puisse être réalisé dans les délais impartis.</li> <li>• Le formateur doit s'assurer que toutes les autorisations et exigences légales sont respectées pendant le processus de création et que la santé et la sécurité sont pleinement prises en compte.</li> <li>• Chaque équipe est libre, en termes de lieu et de sujet, de créer deux contenus audiovisuels dans deux styles différents.</li> </ul>	<p><u>540</u></p>	<p>Équipement de production de contenu multimédia numérique identifié précédemment pour toutes les équipes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les équipes doivent s'assurer que le contenu est bien filmé, complet et dans les délais impartis.</li> <li>• Les équipes doivent également s'assurer que toutes les légalités et permissions sont respectées.</li> </ul>



## Module 3 – Post production

Temps alloué : 6 heures

### Unité 1 – Théorie du montage de film

Temps alloué : 1 heure

#### Résultats d'apprentissage

Cette unité enseignera aux participants :

1. Les principes de base du montage

#### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Théorie du montage de film</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Au moyen d'une présentation sous forme de diapositives, le formateur guide les participants à travers les principes du montage vidéo.</li><li>• Cela comprend une série d'images réorganisées de diverses façons.</li><li>• Les participants relatent les histoires que chaque disposition des images suggère, démontrant ainsi l'importance des décisions de montage pour raconter avec précision l'histoire qui est prévue.</li><li>• Des exemples de contenu sont montrés avec et sans musique pour illustrer l'effet et, encore une fois, le groupe discute de ce qui suit.</li></ul>	<u>60</u>	<p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p> <p>Présentation PPT</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les participants prendront des notes pour appuyer leur apprentissage.</li></ul>



## Unité 2 – Théorie du montage audio

Temps alloué : 2 heures

### Résultats d'apprentissage

Cette unité enseignera les participants aux :

1. principes de base du montage audio

### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Montage audio théorie &amp; pratique</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le formateur invite toutes les équipes à télécharger une copie du logiciel de montage audio Audacity.</li><li>• Le logiciel peut être téléchargé à l'adresse suivante <a href="https://audacity.fr/">https://audacity.fr/</a></li><li>• Le formateur guidera les participants à travers le montage audio de base à l'aide du logiciel Audacity, qui est gratuit et facile à utiliser.</li><li>• En utilisant le premier des tutoriels disponibles sur le site d'Audacity (<a href="http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html">http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html</a> en anglais, voir les tutoriels en français sur la page de téléchargement française) les participants pratiquent les bases de l'édition audio.</li><li>• Le formateur partagera ensuite une courte vidéo de simulation sur l'utilisation d'Audacity avec chaque groupe afin qu'ils puissent reproduire les étapes dans leurs équipes pour éditer l'audio correctement.</li></ul>	<u>120</u>	<p>Chaque groupe doit avoir accès à un ordinateur portable ou à un ordinateur et télécharger gratuitement le logiciel Audacity et le manuel en ligne approprié pour compléter cette unité.</p> <p>Salle de formation avec espace pour les séances en petits groupes</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les participants effectuent un montage audio de base à l'aide du logiciel.</li></ul>





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque équipe dispose de 60 à 90 minutes pour éditer ses fichiers audios.</li> </ul>		Projecteur, écran et ordinateur portable	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------	--

### Unité 3 – Projet d'édition

Temps alloué: 3 heures

#### Résultats d'apprentissage

Cette unité permettra aux participants d'acquérir une expérience pratique dans le domaine :

1. édition de contenu vidéo

#### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Pratique d'édition de projet</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les participants éditent maintenant leur contenu audiovisuel à l'aide du logiciel d'édition gratuit à leur disposition (par exemple, "iMovies" sur les plateformes Apple ou "Windows Movie Maker" sur les plateformes PC).</li> <li>• Les manuels d'accompagnement du logiciel peuvent être utilisés pour aider les participants qui éprouvent des difficultés à s'approprier son utilisation pratique.</li> <li>• Le formateur doit rappeler aux participants de respecter les lois sur les droits d'auteur en ce qui concerne toute musique</li> </ul>	180	<p>Chaque groupe doit avoir accès à un ordinateur portable ou à un ordinateur et avoir accès à des logiciels d'édition facilement disponibles tels que iMovies ou Windows Movie Maker.</p> <p>Salle de formation avec espace pour les petits groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les participants produisent deux documents audiovisuels édités.</li> </ul>



<p>ou image qu'ils décident d'utiliser.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tout au long de cette session, les participants travaillent en petits groupes pour monter et compléter leurs projets de films.</li> <li>• Le formateur circule entre les équipes, fournissant assistance et conseils en cas de besoin.</li> </ul>		<p>Stylos et matériel de prise de notes pour les équipes</p> <p>Projecteur, écran et ordinateur portable</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## Module 4 – Compétences en médias numériques pour l'enseignement

Temps alloué: 3 heures

### Unité 1 - Utilisation des compétences en médias numériques dans la pratique de l'enseignement

Temps alloué: 3 heures

#### Résultats d'apprentissage

Cette unité permettra aux participants d'acquérir une expérience pratique dans le domaine:

1. planifier une leçon ou une activité pour les jeunes adultes en utilisant leurs nouvelles compétences

#### Plan de leçon

Contenu et méthode	Minutes	Matériaux	Évaluation
<p><u>Vidéos sur YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En guise de conclusion, chaque équipe est invitée à réfléchir sur la vidéo YouTube qu'elle a choisie comme sa vidéo " préférée " plus tôt dans le programme de formation.</li> </ul>	<p><u>60</u></p>	<p>Comme condition préalable à cette activité, le formateur doit mettre en place un canal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque équipe présentera sa vidéo YouTube et démontrera son apprentissage en répondant aux questions</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• On leur demande à chacun de présenter leur vidéo YouTube à l'ensemble du groupe et d'indiquer ce qu'ils aiment à ce sujet.</li> <li>• Maintenant que chaque groupe a terminé le processus de production et de montage de ses propres vidéos, le formateur pose à chaque équipe quelques questions pour commenter les réalisations de la vidéo choisie.</li> <li>• Une fois que tous les groupes ont présenté leurs vidéos, le formateur invite tous les groupes à télécharger leurs vidéos finales sur la chaîne privée YouTube créée pour la formation (soit la chaîne DIME, soit une autre chaîne privée décidée par le formateur).</li> </ul>		<p>YouTube privé où toutes les équipes peuvent télécharger et partager leurs projets vidéo.</p> <p>Salle de formation avec chaises pour tous les participants</p> <p>Projecteur, ordinateur portable et écran</p> <p>Accès à YouTube</p>	<p>posées par le formateur.</p>
<p><u>Utilisation des compétences en médias numériques dans la pratique de l'enseignement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une fois que tous les projets de films ont été téléchargés sur YouTube, le formateur dirige une courte discussion de groupe sur la façon dont les équipes peuvent maintenant utiliser leurs compétences en production vidéo dans leur travail avec les jeunes adultes.</li> <li>• Le formateur donne à tous les participants un modèle de plan de leçon vierge et demande à chaque participant de remplir le modèle de plan de leçon.</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Copies d'un modèle de plan de leçon vierge pour tous les participants</p> <p>Stylos et matériel de prise de notes pour tous les participants</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les participants élaboreront un plan de leçon qui souligne comment ils utiliseront leurs nouvelles compétences dans leur travail avec les jeunes adultes.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• On demande aux participants de réfléchir aux nouvelles compétences qu'ils ont acquises dans le cadre de cette formation et de planifier une leçon ou une activité qu'ils peuvent offrir avec de jeunes adultes, grâce à ces nouvelles compétences.</li> <li>• On demande à un membre de chaque groupe de présenter son plan de leçon au groupe.</li> <li>• Le but de cette activité est de faciliter le partage d'idées et de connaissances entre les différents participants.</li> </ul>			
<p><u>Révision et évaluation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le formateur conclut la session par une discussion de groupe sur l'expérience du groupe avec cet exercice, en se concentrant sur ce qui a été noté ou appris.</li> <li>• On demande également à chaque participant d'indiquer comment il utilisera les compétences qu'il a acquises dans son travail avec les jeunes adultes.</li> <li>• Le formateur distribue des copies d'une fiche d'évaluation à tous les participants et leur demande de la remplir et de la lui renvoyer.</li> <li>• Le formateur remercie tous les participants pour leur participation à chacun des modules et pour leurs efforts dans la réalisation de leurs projets vidéo.</li> </ul>	<p><u>15</u></p>	<p>Copies de fiches d'évaluation pour tous les participants</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les participants participeront à toutes les activités d'évaluation et rempliront un court formulaire d'évaluation.</li> </ul>



**INNEO**



**CALLIDUS**  
OBRAZOVANJE d.o.o.

inn<sup>o</sup>ventum



SVEB ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung  
FSEA ■ Federazione italiana per la formazione continua  
Swiss Federation for Adult Learning

with the support of **movetia** Netzwerk und Modell für ganzheitliche Lern- und Arbeitsgestaltung



**Erasmus+**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.