

DIGITAL WELCOME

CONTENU ET DIRECTIVES DU PROGRAMME

2. DIGITAL STORYTELLING



Acronyme du projet	ACCUEIL NUMÉRIQUE
Titre du projet	Le programme WELCOME
Paquet de travail	WP1
Titre livrable	Contenu et directive du programme – Digital storytelling
Niveau de diffusion	Public
Version	1
Date de livraison	23/03/2018
Mots-clés	Digital storytelling, Storycircle, montage vidéo
Résumé	Ce module est dédié au digital storytelling. Grâce à ce cours, les participants acquerront des techniques de narration, en mettant l'accent sur la recherche, la narration et le partage d'expériences personnelles par le biais de la vidéo. Ce manuel contient des instructions et des conseils afin de faciliter une séance de digital storytelling ainsi que de faire votre propre digital storytelling.
Auteurs	MAKS
N° de projet	776128
Convention n° n°.	776128
Site web	Digitalwelcome.eu



TABLE OF CONTENTS

1. Aperçu des modules.....	5
1.1 Heures d'apprentissage	5
1.2 Objectifs d'apprentissage	5
1.2.1 Connaissances	5
1.2.2. Compétences.....	6
1.2.3. Compétences.....	6
2. Description et mise en œuvre des activités	6
2.1. Mener un digital storytelling	6
2.1.1 Exercices d'échauffement.....	6
2.1.2 Structure du Digital Storytelling	7
2.2 Digital Storytelling	8
2.2.1 Introduction au Digital Storytelling.....	8
2.2.2 Trouver l'histoire	8
2.2.3 Créer un scénario ou un storyboard	11
2.2.4 Collecte de votre matériel vidéo.....	12
2.2.4 Enregistrement des images sur votre ordinateur.....	18
2.2.5 Créer un nouveau projet dans votre logiciel de montage vidéo	18
2.2.6 Publier votre histoire numérique sur Internet	18
2.3. Participants (profil, nombre)	19
2.3 Matériel nécessaire	19
2.4 Evaluation	20
2.4 Limites dont il faut tenir compte	20
3. Ressources et références	21
4. Résultats d'apprentissage	21





Contenu du programme et directives



Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Appel de fonds : AMIF-2016-AG-INTE-01 "Intégration des ressortissants de pays tiers". Projet n° 776128. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

1. APERÇU DES MODULES

Ce document donne un aperçu de la méthode du digital storytelling. Dans un digital storytelling, le narrateur décrit ses propres expériences ou points de vue personnels sur un sujet spécifique en éditant des images, du son, de la musique, du texte et de la voix.

Le digital storytelling est un moyen simple et accessible de raconter une histoire au moyen d'une petite vidéo sans avoir besoin de connaissances ou de compétences techniques approfondies. Cette méthode s'adresse à des personnes de tous âges, ayant des niveaux d'éducation et des compétences linguistiques différents. Les personnes qui ne savent ni lire ni écrire peuvent également raconter leur histoire personnelle à l'aide du digital storytelling.

Nous commençons avec des **exercices d'échauffement** pour faire parler les gens, nous familiariser avec la façon de **raconter des histoires** et installer un **climat sécurisant**. Ensuite, nous présentons quelques sujets dont vous pourriez vous servir pour parler et comment organiser et animer un **cercle d'histoires (storycircle)**. Une fois que les histoires sont prêtes, nous nous concentrons sur les **images**. Qu'est-ce qui rend les images "fortes" et où les trouver ou comment les créer? Lorsque nous avons nos textes et nos images, il est temps de les rassembler et de **créer une vidéo** et de la présenter au monde entier !

1.1 Heures d'apprentissage

Total: 36 heures

En face à face: 26 heures

Auto-apprentissage: 10 heures

Évaluation: Continuellement pendant les heures

1.2 Objectifs d'apprentissage

1.2.1 CONNAISSANCES

- Pixels et résolutions d'écran
- Les différentes étapes de la réalisation de films et les différentes tâches (script, direction, caméra, son, montage,)



- Comment exprimer des expériences personnelles, discuter d'une thématique avec les gens et les raconter de manière claire (réflexion personnelle)
- Se renseigner sur les redevances et le système de Creative Commons (éducation aux médias)

1.2.2. COMPÉTENCES

- Editer une vidéo avec un logiciel vidéo gratuit
- Prendre et manipuler des photos
- Enregistrement et doublage du son
- Exporter et publier une vidéo (sur Internet)
- Acquérir des compétences linguistiques et communicatives (rédaction et voix off)
- Utilisation des TIC et du multimédia
- Effectuer des recherches ciblées sur Internet : photos, musique, sons, etc. (maîtrise de l'information, compétences en recherche, utilisation des sources)
- Travail en groupe (aptitudes sociales)

1.2.3. COMPÉTENCES

- Les participants utilisent les techniques numériques pour raconter leurs histoires personnelles (communication, expression).
- Les participants apprennent à raconter une histoire à l'aide de la vidéo et du son (audio-visuel).
- Les participants apprennent à structurer une histoire (scénario)
- Les participants apprennent à façonner leurs idées créatives avec des applications numériques (créativité).

2. DESCRIPTION ET MISE EN ŒUVRE DES ACTIVITÉS

2.1. Mener un digital storytelling

2.1.1 EXERCICES D'ÉCHAUFFEMENT

Pour raconter une histoire et travailler de façon créative, il faut un climat de confiance. Il est donc important de commencer les sessions de digital storytelling par une activité



d'introduction qui motive les participants à parler d'eux-mêmes et des activités brise-glace qui créent une atmosphère conviviale.

Nous proposons trois exercices qui aident les participants à apprendre à se connaître :

- **Présentez-vous !** Les participants présentent des faits et des caractéristiques à leur sujet avec des photos qu'ils ont trouvées en ligne ou qu'ils ont prises eux-mêmes.
- **Je vous raconte mon histoire :** Les participants créent des images créatives (par ex. avec les yeux de Googly) pour se présenter avec une histoire.
- **DIXIT :** Les participants choisissent une carte DIXIT qui représente leurs attentes envers la formation et devinez pourquoi les autres participants ont choisi cette carte.

(N.B. Plus d'informations sur ces activités sont disponibles en anglais dans la version complète du module).

2.1.2 STRUCTURE DU DIGITAL STORYTELLING

La création d'une histoire numérique se compose de 3 parties :

- 1. Faites un remue-méninges et écrivez l'histoire :**
 - a. Penser à une idée: de quoi voulez-vous parler ?
 - b. Réaliser un scénario et un script
- 2. Faire ou collecter des images, du son et de la musique :**
 - a. Recherche et collecte de matériel de base
 - b. Enregistrement du son et de la vidéo, numérisation d'images et d'archives
- 3. Montage et finition du film sur ordinateur ou tablette + présentation**
 - a. Montage sur ordinateur : vidéo, images, son, effets et mixage
 - b. Terminer avec le générique de fin, exporter le film
 - c. Montrer ou publier votre film en ligne

Astuce: Avant de commencer: créez un dossier de projet personnel sur votre bureau ou dans 'Mon dossier'.

Documents' (par exemple : digitalstory_[nom]).

2.2 Digital Storytelling

2.2.1 INTRODUCTION AU DIGITAL STORYTELLING

In order to introduce the participants to what a digital story can be you can show two or three stories that are different in structure and content. Discuss the differences in the group. Here are some examples of stories that were created during a storytelling workshop and that you can use:

- “My future in quarantine”: <https://vimeo.com/107569681>
- “Cruise on my tears”: <https://vimeo.com/173594959>
- “The Labyrinth Called Brussels”: <https://vimeo.com/173594794>
- Digital WELCOME YouTube Channel:
https://www.youtube.com/channel/UC_QwcaojJv6Rhq7Gm_7q0lg

(N.B. more info on these stories in EN are available in the full version of the module).

Afin d'initier les participants à ce que peut être un digital storytelling, vous pouvez montrer deux ou trois histoires dont la structure et le contenu sont différents. Discutez des différences au sein du groupe. Voici quelques exemples d'histoires qui ont été créées pendant un atelier de digital storytelling et que vous pouvez utiliser :

- “My future in quarantine”: <https://vimeo.com/107569681>
- “Cruise on my tears”: <https://vimeo.com/173594959>
- “The Labyrinth Called Brussels”: <https://vimeo.com/173594794>
- Digital WELCOME YouTube Channel:
https://www.youtube.com/channel/UC_QwcaojJv6Rhq7Gm_7q0lg

(N.B. Plus d'informations sur ces histoires en anglais sont disponibles dans la version complète du module).

2.2.2 TROUVER L'HISTOIRE

Choisissez l'histoire que vous voulez raconter

Cette première étape est la plus difficile pour beaucoup de gens: quelle histoire ai-je envie de raconter ? De quoi parle mon film? Souvent, cette décision est si difficile que beaucoup de gens ne peuvent pas penser à une histoire au début ou ils peuvent penser à plusieurs, mais pour eux, ça semble pas assez important et pertinent. Pour contrer ce phénomène, il est judicieux de préciser un sujet approximatif, par exemple, la migration

ou l'arrivée. Cela réduit quelque peu la recherche d'une histoire pour les participants et, à travers le thème, toutes les histoires auront un certain impact. Dans l'ensemble, il n'y a pas d'histoire sans importance ou ennuyeuse - cela doit aussi être clair pour les participants.

Les histoires peuvent porter sur n'importe quoi : une expérience d'enfance heureuse, une situation mauvaise ou triste, des expériences d'amis ou de famille qui vous ont beaucoup émus, mais aussi des sujets sociétaux comme l'augmentation des flux migratoires, la présence du multiculturalisme dans la société, les crises économiques, les défis liés au changement climatique, l'interculturalité, l'éducation civique, le respect de la diversité, la tolérance et la participation à la vie de la communauté. Les histoires personnelles transmettent souvent des sentiments forts et sont donc très efficaces.

Pour lancer le processus de narration, vous pouvez projeter le sujet sur un mur afin que les participants puissent le lire encore et encore:

"Trouvez deux anecdotes (ou plus), des histoires que vous avez vécues, dont vous avez été témoin ou dont vous avez entendu parler dans votre environnement et qui est lié à la migration.

Les participants n'ont pas à écrire l'histoire mot à mot. Il suffit de faire quelques remarques ou d'écrire l'histoire en quelques phrases. Si vous travaillez avec des personnes qui ont encore des difficultés avec la langue locale, il est parfois nécessaire qu'elles écrivent l'histoire en détail pour qu'elles puissent bien la raconter plus tard.

Si les participants ne trouvent qu'une seule histoire, c'est très bien. L'activité demande deux histoires parce qu'il a été démontré que cela simplifie le choix de l'histoire finale.

Le Cercle des conteurs (Storytelling Circle)

Une fois que les participants ont trouvé et noté leur(s) histoire(s), ils sont invités au storycircle. Si le groupe est trop grand, il peut être divisé en deux petits groupes. Tous les participants et les formateurs s'assoient en cercle sur une chaise, sans tables, puis les participants racontent leur(s) histoire(s) un par un. Invitez les participants à donner un feed-back respectueux au narrateur après chaque histoire:

- Quelle est la partie la plus mémorable de l'histoire ? Pourquoi ?
- Comment trouvent-ils la structure narrative de l'histoire ?
- L'histoire était-elle compréhensible ? Ou a-t-on besoin de plus d'informations ?



- Y a-t-il une autre façon de raconter l'histoire qui pourrait la rendre plus excitante ? Commencez par la fin ou une question ?
- Quelle est la longueur de l'histoire ?
- Était-ce une ou plusieurs histoires ?

Donnez un feedback et motivez les participants encore et encore, même si ce processus peut être difficile. Le storycycle est un élément très important et peut donc durer un peu plus longtemps.

La sécurité dans le groupe

Il est important de donner aux participants un sentiment de sécurité dans le groupe. Comme ce sont souvent des histoires très personnelles, il doit être clair qu'elles ne quitteront pas le storycycle et qu'elles seront traitées avec respect. Les formateurs doivent donc maintenir des limites appropriées à tout moment tout en restant à l'écoute et compréhensifs. Comme toute histoire, même difficile, est la bienvenue, vous devez établir quelques règles au début du storycycle:

- Chaque histoire racontée à ce stade reste dans le Storycycle. Elles ne sont ni jugées, ni répétées.
- Personne ne peut pousser quelqu'un à raconter ou à choisir une histoire qu'il ne se sent pas à l'aise de raconter ou d'utiliser dans la vidéo. Ni les participants ni le formateur ne peuvent le faire.
- Personne d'extérieur du groupe ne peut être autorisé à écouter.
- Des pauses. Donnez aux histoires le temps de respirer, alors prenez une pause café de cinq minutes après quelques histoires si vous êtes un grand groupe. Cela aidera à traiter les histoires et aidera à cibler la présentation de chacun.
- Faites-le dans un espace clos et calme, un peu confortable, mais avec peu de distractions. Il est difficile de raconter et d'écouter une histoire personnelle dans un endroit froid. Vous pouvez vous asseoir avec des chaises en cercle ou autour d'une table.
- Tous les sentiments et opinions sont les bienvenus. On ne peut pas juger. Toute personne a droit à la liberté d'expression. Elles doivent disposer de l'espace et de la souplesse nécessaires pour décrire ce qu'elles ont vécu.
- Il ne peut y avoir d'interruption pendant la narration. Assurez-vous que tout le monde a un stylo et du papier à proximité (mais pas dans les mains, car cela pourrait créer des bruits gênants, des gribouillis, etc.) et que s'ils ont des questions, ils peuvent les écrire et les poser après que l'histoire est racontée.

Toutes les questions et remarques qui suivent doivent être constructives et positives.

Rappelez à chacun règles au début de chaque storycircle, même si vous êtes sûr qu'ils les ont déjà entendues.

2.2.3 CRÉER UN SCÉNARIO OU UN STORYBOARD

Après le storycicle, les participants travaillent à nouveau individuellement sur leurs histoires. Il s'agit de structurer leurs histoires de manière à ce que la recherche d'images soit plus facile par la suite. Le storyboard aide à expliquer comment les histoires sont structurées et ce qu'elles devraient contenir. Une petite vidéo amusante pour montrer comment une histoire est normalement structurée : le sketch de Sesame Street :

https://www.youtube.com/watch?v=_xr9TtWgcbo

Les points importants auxquels les participants doivent réfléchir sont les suivants :

- Qui sont les personnages de l'histoire (Qui)?
- Quel est le sujet de l'histoire (Quoi)?
- Où se déroule l'histoire (Où)?
- Quand l'histoire se déroule-t-elle (Quand)?
- Quel est le point de départ de l'histoire (Pourquoi)?

Comme dans un long métrage, le spectateur a besoin de cette information particulière dès le début. Cela fait partie de l'**introduction de** l'histoire. Souvent, il y a une sorte de problème, une nouvelle situation ou une question à laquelle il faut répondre. La tension de l'histoire surgit parce qu'il n'est pas clair si le personnage principal parvient à résoudre ce problème et à atteindre son but. Cette tension fait partie de la **partie principale de** l'histoire lorsque le récit atteint son point culminant. Dans la **dernière partie**, le spectateur expérimente la solution au problème ou se retrouve avec une fin ouverte. Les participants sont libres de s'écarter de la structure et, par exemple, de ne pas raconter l'histoire dans l'ordre chronologique. On peut commencer par une question ou garder la fin ouverte.

Le **storyboard** peut être utilisé pour écrire l'histoire en phrases courtes et pour trouver une image pour chaque phrase. Les participants peuvent être créatifs et dessiner des images dans les cases du storyboard ou écrire des termes de recherche pour les images dans les cases. Le storyboard sert à structurer l'histoire et c'est un outil pour créer la première connexion entre le texte et l'image.



Chaque participant reçoit un storyboard vierge imprimé et y insère son histoire. Afin d'expliquer clairement pourquoi vous faites cela, vous pouvez démontrer la tâche sur un tableau blanc et entrer un conte de fées connu dans les cases.

2.2.4 COLLECTE DE VOTRE MATÉRIEL VIDÉO

Nos digital storytelling se basent sur les images. Les participants peuvent utiliser leurs propres photos, prendre des photos ou chercher des photos sur Internet. Dans cette étape du processus, il est important de transmettre deux choses : (1) Les images ont plusieurs significations et peuvent transmettre des émotions et (2) seules des images libres peuvent être utilisées.

Pour montrer la diversité des significations des images et le nombre d'émotions qu'elles peuvent transmettre, vous pouvez jouer le jeu suivant avec les participants :

Interpretation game

Jeu d'interprétation

Pour ce jeu, vous aurez besoin d'un ordinateur avec un projecteur. Téléchargez les photos dans le lien et montrez-leur d'abord les photos qui commencent par la lettre A. Assurez-vous qu'ils ne voient pas encore celles qui commencent par la lettre B.

Vous pouvez télécharger les photos ici :

https://drive.google.com/file/d/13LxinB4qzmf_kBN4WwEwKHGdKo0yvYrr/view?usp=sharing



Figure 1. jeu de l'interprétation

Montrez chaque photo et demandez/expliquez les informations suivantes:

A-01: Que voyez-vous sur cette image ? Qu'est-ce qui se passe ?

Vous entendrez probablement des personnes lier cette photo à un mariage ou à une mariée. Expliquez cependant qu'ils regardent cette photo avec des " yeux occidentaux " et si vous pouviez la montrer à un Chinois, ils la lieraient probablement à un enterrement, car le blanc est la couleur du deuil dans



certaines cultures asiatiques. La culture est un élément important de la lecture d'une image.

A-02 : Que signifie ce geste ?



Pour la plupart d'entre nous, cela signifie " ok " ou " grand ". Il provient de la plongée où un 'pouce levé' signifie 'monter' et ce geste signifie 'tout bien'. Cependant, dans certains pays comme l'Italie par exemple, c'est un geste assez vulgaire et vous ne devriez pas le faire en public.

A-03 : Tout le monde connaît ce symbole, qu'est-ce que c'est ?



Oui, nous le lions tous aux nazis (image A-03b) mais à l'origine, la croix gammée est le symbole le plus sacré de l'hindouisme et du bouddhisme (image A-03c) et un symbole d'espoir et de paix. La signification des symboles change au fil de l'histoire, de sorte que le temps peut aussi modifier notre perception.

Passons maintenant à la série suivante. Donnez à chacun un feuille et un stylo. Montrez toutes les photos qui commencent par un B et laissez tout le monde écrire ce que chaque photo symbolise en termes d'émotion ou de signification. Une fois que vous les avez tous montrés, recommencez et laissez tout le monde dire ce qu'il a écrit. Ils verront que chaque photo peut raconter plusieurs histoires. L'essentiel est de montrer que les images en disent parfois plus d'une chose. Vous pouvez parfois utiliser une photo pour montrer une émotion sans avoir à la raconter littéralement dans votre texte. Laissez-les simplement réfléchir à la façon dont certaines photos peuvent être interprétées différemment de ce qui était prévu à l'origine.

Où trouver des photos libres de droits

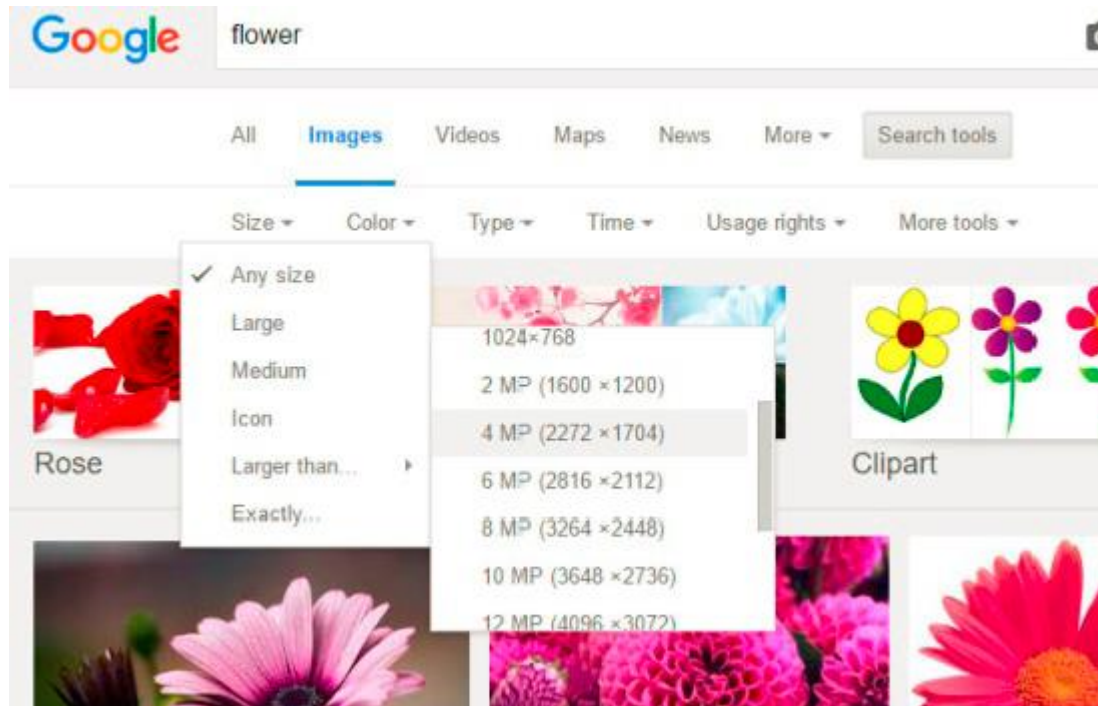


Figure2. images libres





Avant de commencer avec les licences, nous aimerions souligner que les images doivent avoir une certaine taille afin de bien paraître dans les vidéos :

- Google Images : recherche de grandes images (au moins 1920x1080 pixels)
- Pixabay : téléchargement grand format (au moins 1920x1080 pixels)
- Vos propres photos doivent aussi avoir au moins 3MP.


Pendant la formation, vous devez vous assurer que seules les images qui peuvent être réutilisées sont utilisées. Cela signifie que les images doivent avoir une licence Creative Commons si elles proviennent d'Internet. Et s'il s'agit de photos privées, vous devez vous assurer que les personnes qui y figurent sont d'accord avec la publication. Vous pouvez utiliser les méthodes suivantes pour choisir des photos :







- Dans Google Images, vous pouvez définir "Outils" et "Droits d'utilisation" pour afficher uniquement les images réutilisables.
- Le masque de recherche CC Search n'affiche que les images qui sont sous licence Creative Commons (URL : <https://ccsearch.creativecommons.org>).
- Chez Pixabay, la plupart des images ont une licence CC0 (URL : <https://pixabay.com/de/>).

Ces images sont publiées par l'auteur pour utilisation avec restrictions. Il existe plusieurs types de licences Creative Commons qui limitent et définissent l'utilisation de l'image. Si une image n'est pas sous une telle licence, elle ne peut pas être utilisée. Le tableau d'information suivant montre les différentes licences Creative Commons et ce qu'elles signifient. Vous pouvez en savoir plus sur les licences ici : <https://creativecommons.org/licenses/?lang=fr>

Icône	Droit	Description
	Attribution (BY)	Les preneurs de licence ne peuvent copier, distribuer, afficher et exécuter l'œuvre et faire des travaux dérivés et des remixes basés sur celle-ci que s'ils donnent à l'auteur ou au donneur de licence les crédits (attribution) de la manière indiquée par ceux-ci.
	Partage (SA)	Les titulaires de licence ne peuvent distribuer des œuvres dérivées que sous une licence identique ("non plus restrictive") à la licence qui régit l'œuvre originale. (Voir aussi copyleft .) Sans partage, les œuvres dérivées peuvent faire l'objet de sous-licences avec des clauses de licence compatibles mais plus restrictives, par exemple, CC BY à CC BY-NC.)
	Non-commercial (NC)	Les titulaires de licence peuvent copier, distribuer, afficher et exécuter l'œuvre et en faire des œuvres dérivées et des remixes uniquement à des fins non commerciales .
	Aucun travail dérivé (ND)	Les titulaires de licence ne peuvent copier, distribuer, afficher et exécuter que des copies textuelles de l'œuvre, et non des œuvres dérivées et des remixes basés sur celle-ci.

La plupart de ces licences sont combinées :

Icône	Description	Acronyme	Œuvres culturelles gratuites	Remix culture	Utilisation commerciale
	Libérer du contenu dans le monde	CC0	Oui	Oui	Oui

	entier sans restrictions				
	L'attribution seule	PAR	Oui	Oui	Oui
	Attribution + Partage des avantages à l'identique	BY-SA	Oui	Oui	Oui
	Attribution + Non commercial	BY-NC	Non	Oui	Non
	Attribution + Aucun produit dérivé	BY-ND	Non	Non	Oui
	Attribution + Non commercial + Partage des avantages à l'identique	BY-NC-SA	Non	Oui	Non
	Attribution + Non commercial + Aucun dérivé	BY-NC-ND	Non	Non	Non

Par-dessus tout, les licences garantissent que l'auteur de l'image est nommé et qu'il ou elle peut déterminer ce qui arrive à l'image. Même si l'on utilise des images faites par soi-même, il faut veiller à ce que les personnes photographiées soient d'accord. Un bon tableau à montrer aux participants qui comprend la plupart des cas de droit d'auteur en Europe est celui de la juriste néerlandaise Charlotte Meindersma:

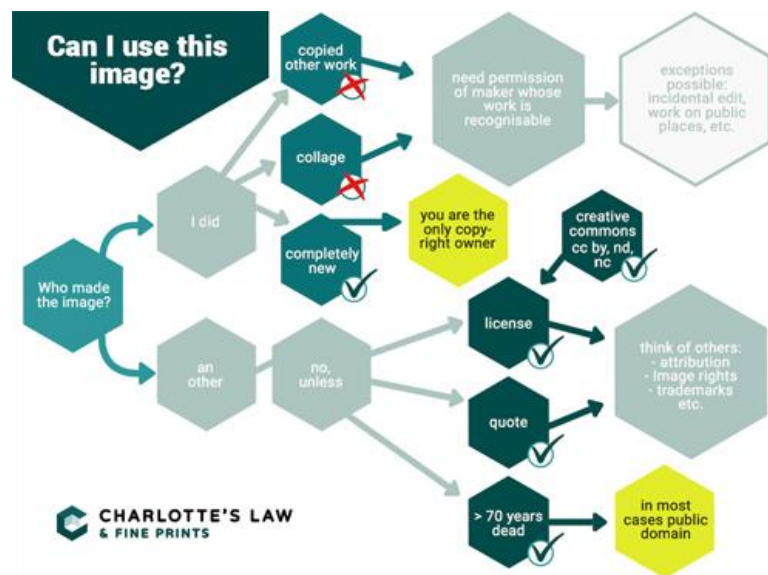


Figure 3. Copyright

Utilisation du stop-motion

Le stop motion est une technique d'animation qui manipule physiquement un objet pour qu'il semble bouger de lui-même. L'objet est déplacé par petits mouvements entre les images photographiées individuellement, créant l'illusion du mouvement lorsque la série d'images est jouée comme une séquence rapide. Les poupées avec des articulations mobiles ou des figures en pâte à modeler sont souvent utilisées en stop motion pour leur facilité de repositionnement. L'animation en stop motion à l'aide de pâte à modeler est appelée animation d'argile ou "argilo-mation". Tous les films en stop motion n'ont pas besoin de figures ou de modèles; de nombreux films en stop motion peuvent impliquer l'utilisation de personnes, d'appareils électroménagers et d'autres choses pour des effets comiques. Le stop motion peut aussi utiliser le dessin séquentiel d'une manière similaire à l'animation traditionnelle, telle qu'un flip book. L'arrêt du mouvement avec des personnes est parfois appelé pixillation ou animation pixilatée.

L'animation en stop-motion est basée sur un processus simple:

- 1) Placer tous les objets à animer dans leur position initiale.
- 2) Une image des objets est ensuite prise à l'aide d'un appareil photo ou d'une animation HUE de l'appareil photo ou d'applications spécifiques pour le stop motion (voir ci-dessous).

- 3) Les objets sont déplacés dans des positions légèrement différentes et une autre image est prise.

(N.B. plus d'informations sur ces activités en anglais sont disponibles dans la version complète du module).

2.2.4 ENREGISTREMENT DES IMAGES SUR VOTRE ORDINATEUR

- Dans votre dossier de projet personnel, créez un sous-dossier 'Images'.
- Récupérer des images d'un appareil photo numérique à l'aide d'un câble USB ou d'un lecteur de carte.
- Si les images sont trop grandes, vous pouvez les redimensionner en 1920x1080 pixels avec l'application web Fotoflexer. Pour ce faire, cliquez sur le bouton 'Upload Photo' et 'Get Started'.

2.2.5 CRÉER UN NOUVEAU PROJET DANS VOTRE LOGICIEL DE MONTAGE VIDÉO

La façon la plus simple et la plus complète de vous apprendre le logiciel de montage est par ces vidéos qui font partie du MOOC BRIGHTS : <https://vimeo.com/album/4856060>

Dans cet album Vimeo vous trouverez 13 vidéos. Les deux premières vidéos resument les parties 'Jeu d'interprétation' et 'Où trouver des images' dans ce chapitre déjà expliqué ci-dessus.

Ensuite, vous pouvez choisir la plate-forme avec laquelle vous voulez éditer votre digital storytelling.

Si vous avez des iPads vous y trouverez des vidéos qui expliquent comment faire votre vidéo avec iMovie. Si vous avez un PC ou un Mac, nous vous suggérons d'utiliser le logiciel de montage vidéo gratuit Davinci Resolve. Vous pouvez regarder ces vidéos à votre propre rythme: faire une pause si nécessaire, revenir en arrière si vous voulez voir des explications ou sauter une partie si vous avez déjà quelques connaissances de base sur le montage vidéo.

2.2.6 PUBLIER VOTRE HISTOIRE NUMÉRIQUE SUR INTERNET

Vous pouvez maintenant télécharger votre vidéo sur Vimeo ou YouTube. Les participants doivent être en mesure de faire des choix clairs quant au contenu, à la production et à l'utilisation de leur travail. Ils devraient recevoir l'information dont ils ont besoin pour faire ces choix et devraient avoir le droit de retirer leurs vidéos de la circulation publique à tout moment, compte tenu des contraintes liées au retrait des formes de distribution sur Internet.



Les animateurs doivent s'efforcer d'offrir des conseils dans ces processus décisionnels de manière à protéger la vie privée et la sécurité des participants. C'est aux animateurs de s'assurer d'avoir toutes les vidéos hors ligne au cas où les participants choisiraient de mettre leur vidéo en protection ou même de la supprimer de l'Internet.

Ils ont également le droit de déterminer si leurs noms sont attachés ou non à leurs histoires et si les images d'eux-mêmes et des autres sont brouillées pour protéger leur vie privée. Comme vous organiserez une projection publique de cesdigital storytelling, ils doivent accepter que leurs vidéos soient diffusées. Pour éviter les problèmes, assurez-vous que les participants sont bien informés de tout cela dès le départ.

2.3. Participants (profil, nombre)

En général, il est idéal de travailler avec un groupe de 8 à 12 participants. Certaines parties devront être organisées en petits groupes pour être efficaces. Le digital storytelling est possible pour les participants de tous âges. Il vous suffit de changer le contenu et la méthode de votre activité en fonction de l'âge, de l'environnement et du contexte du public cible. Le plan étape par étape est le même pour tous les groupes et pour tous les âges, mais la méthode sera plus ludique avec les jeunes qu'avec les adultes.

Il n'est pas nécessaire d'avoir une connaissance approfondie des TIC. La seule condition préalable est que les participants soient familiarisés avec les ordinateurs: les participants qui n'ont jamais utilisé une souris ou un clavier auparavant ou qui ne savent pas comment travailler avec des fichiers, dossiers et menus, auront du mal à traiter toutes les informations. Cela signifie qu'il est important d'évaluer les compétences des participants en informatique et en TIC.

2.3 Matériel nécessaire

- Un ordinateur pour chaque participant disposant d'une connexion Internet décente ou d'un iPad/tablette.
- Un appareil photo numérique pour faire des photos (ou une tablette)
- Un câble USB ou un lecteur de carte pour télécharger des photos sur l'ordinateur
- Un smartphone ou une caméra vidéo pour faire des enregistrements (de votre propre voix)
- Casque d'écoute pour écouter les enregistrements



- Une connexion Internet stable et rapide pour rechercher des informations, des images, du son et de la musique

2.4 Evaluation

L'essence de ce module est l'apprentissage par la pratique et le résultat final, un digital storytelling sous forme de vidéo, est la preuve de leur progression d'apprentissage. Pour évaluer les résultats finaux, chaque participant doit présenter sa vidéo au reste du groupe et répondre aux questions des autres participants. Pour évaluer la formation, vous pouvez utiliser la méthode appelée "**Sac à dos, réfrigérateur, poubelle**" ou "**La Rose**".

Les deux méthodes ont pour but que les participants expriment ce qu'ils ont appris et qu'ils emporteront avec eux (sac à dos), ce qu'ils n'ont pas encore maîtrisé mais qu'ils réessaieront plus tard (réfrigérateur), et ce qu'ils n'ont pas aimé et veulent jeter (poubelle).

(N.B. plus d'informations sur ces activités en anglais sont disponibles dans la version complète du module)

2.4 Limites dont il faut tenir compte

- **Barrière linguistique** : pour que les participants se sentent à l'aise et en sécurité, ils peuvent travailler leur histoire dans la langue de leur choix, même lorsqu'ils la racontent dans le storycycle.
- **Respect culturel** : Tout comme la barrière de la langue, il y aura des différences de culture et de vision du monde. Les animateurs de l'atelier devraient respecter les principes du respect culturel des participants. Les méthodes devraient être adaptées aux ressources et aux capacités technologiques locales, en mettant toujours l'accent sur l'importance de la voix à la première personne, du processus de groupe et de la production participative.
- **Je finis l'histoire** : Pour qu'un atelier de digital storytelling fonctionne, il faut au moins 4 à 5 jours complets pour que les participants aient suffisamment de temps pour terminer leurs vidéos.
- **Gardez les choses simples**: En raison de l'aspect actuel des films et des images, les participants pourraient avoir l'espoir de créer un film similaire et être déçus du résultat final du digital storytelling. Mais ils doivent accepter le fait que, pour leur premier film et dans un laps de temps relativement court, ils ne peuvent pas créer



quelque chose qui ressemble à un film hollywoodien. Vous pouvez discuter de ce fait et en parler.

- **Les pièges techniques:** Il est également très important que vous vérifiez votre équipement informatique à l'avance: Est-ce que tout fonctionne comme il faut ? Les ordinateurs sont-ils assez rapides pour l'application de montage vidéo ? Y a-t-il assez de matériel informatique pour tous les participants ?
- **C'est l'heure du spectacle:** Et enfin, montrer leurs films au public peut être un véritable succès pour les participants - ils peuvent fièrement montrer leur création sur grand écran et la partager sur leur page Facebook - il peut aussi arriver que le public se retrouve avec des remarques ou des critiques. Surtout lorsque vous laissez vos participants faire un digital storytelling qui les met dans une position vulnérable. Les remarques brusques ou les réactions négatives peuvent être difficiles à traiter. C'est pourquoi vous devez vous assurer que les gens sont préparés à cela et que vous prenez le temps de discuter de ces remarques ou réactions.

3. RESSOURCES ET RÉFÉRENCES

YEP4EUROPE Methodology: <http://all-digital.org/youth-e-perspectives-on-migration/>

BRIGHTS MOOC: <http://www.brights-project.eu/>

4. RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce cours, les participants seront en mesure de :

- exprimer des expériences personnelles et d'en discuter
- tracer des expériences liées à une thématique donnée et les organiser dans une histoire (auto-réflexion)
- trouver du contenu libre de droit sur Internet comme des photos, de la musique, des sons, etc.
- éditer une vidéo avec un logiciel vidéo gratuit
- de prendre et de manipuler des images pour les utiliser dans leurs films, d'enregistrer le son
- exporter un projet de film et le publier sur Internet
- se mettent à la place du téléspectateurs





Contenu du programme et directives

- façonner leurs idées créatives avec des applications numériques (créativité)
- Transmettre à leurs pairs



Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Appel de fonds : AMIF-2016-AG-INTE-01 "Intégration des ressortissants de pays tiers". Projet n° 776128. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.