

gender  
media  
education

eMERGE



# eMERGE Toolkit

Boîte à outils d'éducation aux médias sur les questions de genre dans les médias et les cultures populaires, adaptable à tout contexte d'apprentissage ou de diversité.

#### Authors / Contributors:

Ourania Nefeli Kappou -- Xenofon Chalatsis  
Ourania Xylouri -- Anne-Claire Orban --  
Nicoleta Fotiade -- Gianna Cappello -- Paola  
Macaluso -- Mihai Els -- Adriana Mihai -- Diana  
Gombos -- Adelina Els -- Nicoleta Stoica --  
Liliana Cristache -- Călin Diaconescu -- Mirela  
Iordache -- Manuela Bertescu -- Dorothée  
Foddis -- Valentina Bonsangue -- Dario  
Ferrigno -- Graziella Lazzara -- Carmen Rotolo  
-- Marina Sajevo -- Daniela Sortino -- Tiziana  
Schiavo -- Marianna Bartzakli

Editing: Athens Lifelong Learning Institute



## Collection pédagogique pour l'éducation aux médias sur les questions de genre dans les médias et la culture pop

© 2023

Athens lifelong Learning Institute, Media Animation, MediaWise Society, Università Degli Studi di Palermo

Auteurs/contributeurs: Ourania Nefeli Kappou, Xenofon Chalatsis, Ourania Xylouri, Anne-Claire Urban, Yves Collard, Chloé Tran Phu, Nicoleta Fotiade, Gianna Cappello, Paola Macaluso, Mihai Els, Adriana Mihai, Diana Gombos, Adelina Els, Nicoleta Stoica, Liliana Cristache, Călin Diaconescu, Mirela Iordache, Manuela Bertescu, Dorothee Foddis, Valentina Bonsangue, Dario Ferrigno, Graziella LAZZARA, Carmen ROTOLO, Marina Sajeve, Daniela Sortino, Tiziana Schiavo, Marianna Bartzakli

Édition: **Athens lifelong Learning Institute Média Animation asbl**

La présente publication a été réalisée avec le soutien financier du Programme Erasmus + de l'Union européenne. Le contenu de la présente publication relève de la seule responsabilité du consortium du projet et ne peut être considéré comme reflétant un avis officiel de la Commission européenne.



Co-funded by  
the European Union



média  
ANIMATION



Co-funded by  
the European Union

## Tables des matières

1. PRÉAMBULE .....	4
2. SCÉNARIOS PEDAGOGIQUE EN BREF .....	6
3. CONSEILS GÉNÉRAUX .....	8
4. SCÉNARIOS D'APPRENTISSAGE VUE COURTE .....	9
1/ Regard sur le genre depuis des textes littéraires et historiques jusqu'à la production de médias alternatifs.....	9
2/ Remixer les couvertures de magazines pour présenter le genre .....	11
3/ Faire voyager Candide au pays des Questions à travers le podcast .....	13
4/ Sexistes, la Pub ? Faire campagne avec des affiches contre le sexisme ! .....	14
5/ Analyse de publicités et stéréotypes de genre au fil du temps par vidéo et Padlet.....	15
6/ Jeux vidéo et monde virtuel : créez votre Avatar contre les stéréotypes de genre.....	17
7/ Stéréotypes de genre et publicité : tu achèterais ? .....	18
8/ Représentation des hommes et des femmes dans les dessins animés : accepter de ne pas être d'accord .....	19
9/ Déconstruction des stéréotypes de genre dans les médias sociaux et les influenceurs-euses à travers les mèmes .....	20
5. A propos du projet eMERGE .....	22
6. GLOSSAIRE POUR LES SCÉNARIOS D'APPRENTISSAGE .....	23

# 1. PRÉAMBULE

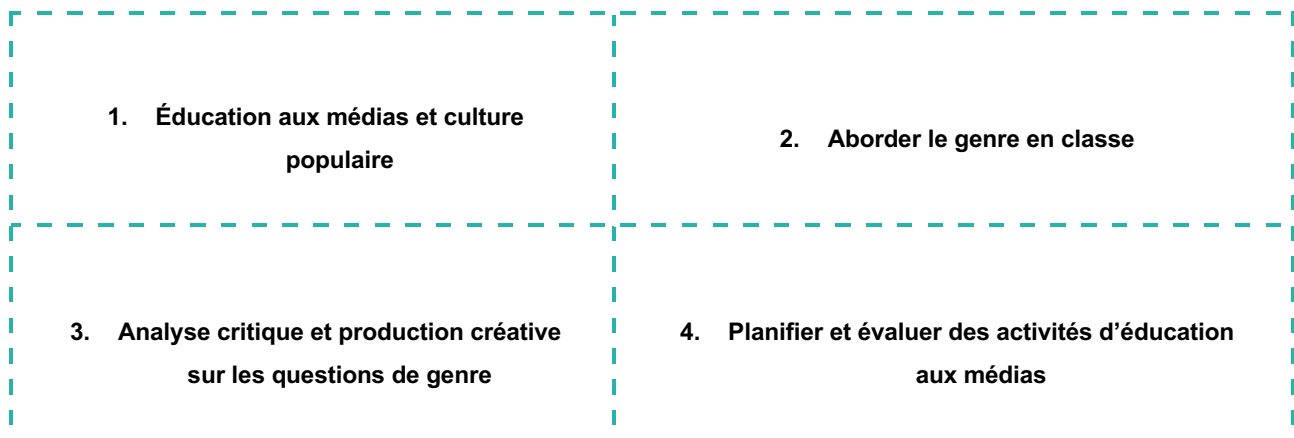
L'éducation aux médias est une discipline qui émerge rapidement dans le monde entier, car les médias prennent une place de plus en plus importante dans notre société contemporaine. L'éducation aux médias consiste à apprendre aux gens à analyser, évaluer et créer des contenus médiatiques de manière critique et informée. Elle implique de développer la maîtrise des médias, c'est-à-dire les compétences et les connaissances nécessaires pour comprendre et naviguer dans les différentes formes de médias, y compris la presse écrite, la radiodiffusion, les médias numériques et les médias sociaux. Les stéréotypes de genre sont très présents dans les médias et la culture pop, ce qui fait de l'éducation aux médias une approche indispensable pour les déconstruire.

De nombreux enseignant-es n'ont pas d'expérience dans ces domaines et expriment le besoin d'acquérir des connaissances et des compétences afin de pouvoir dispenser des cours d'éducation aux médias à l'école. Le projet européen "e-Media Education about Representations and Gender" (eMERGE) vise à répondre à ce besoin en se concentrant sur la formation à l'éducation aux médias des enseignant-es du secondaire, en tenant compte des représentations de genre et de la culture pop.

Les concepts et le contexte théorique de ces scénarios pédagogiques sont expliqués et analysés en profondeur sur la plateforme d'autoformation eMERGE, qui contient quatre modules conçus pour fournir aux enseignant-es des connaissances et des compétences utiles sur la manière d'aborder et de déconstruire les stéréotypes de genre avec leurs élèves. Il s'agit d'une source d'information considérable à explorer avant de dispenser des cours d'éducation aux médias appliqués aux représentations de genre dans les médias.

De nombreux enseignant-es ne sont pas expérimenté-es dans ces matières et expriment la nécessité d'acquérir des connaissances et des compétences afin de pouvoir dispenser des cours d'éducation aux médias à l'école. Le projet européen « Éducation aux médias en ligne sur les représentations et l'égalité entre les hommes et les femmes » (eMERGE) vise à répondre à ce besoin en mettant l'accent sur la formation des enseignants de l'enseignement secondaire à l'éducation aux médias en tenant compte des représentations de genre et de la culture pop.

Les quatre modules de la plateforme en ligne sont les suivants :



En outre, une **série de six activités visant à identifier la culture médiatique des élèves** est disponible en ligne. Le **kit méthodologique** « Connaître la culture médiatique de vos élèves » propose aux enseignant·es de l'enseignement secondaire certaines méthodes permettant d'en savoir plus sur la manière dont leurs élèves utilisent les réseaux sociaux, sur le type de médias qu'ils consomment, sur la manière dont ils s'informent, communiquent, recherchent et consultent des informations.

Pour de plus amples informations, consultez le site web du projet : <https://project-emerge.eu>

## À propos de cette collection

Cette boîte à outils pédagogique est le fruit de la coopération des quatre organisations européennes expertes dans le domaine de l'éducation aux médias, les partenaires du projet eMERGE, et des enseignant·es des quatre pays.

**Il contient des scénarios d'apprentissage prêts à l'emploi qui abordent la question des représentations de genre dans les médias et la culture pop, en utilisant une série d'approches d'apprentissage et d'outils innovants qui ont été testés avec succès en Belgique, en Italie, en Grèce et en Roumanie et qui peuvent être appliqués dans différents pays et contextes.**

Le processus d'élaboration des scénarios pédagogiques inclus dans la présente collection est le suivant : chaque partenaire a organisé un séminaire de formation aux médias à l'intention des enseignant·es à propos des représentations des hommes et des femmes dans les médias et dans la culture pop. Les enseignant·es, afin d'achever leur parcours de formation, ont conçu et testé avec leurs élèves un scénario pédagogique axé sur la déconstruction des stéréotypes sexistes dans les médias et la culture pop. Les partenaires du projet ont ensuite sélectionné et révisés quelques scénarios pédagogiques afin d'être partagés avec d'autres enseignant·es de toute l'Europe qui désireraient les mettre en œuvre dans leurs écoles et/ou de les adapter dans d'autres contextes.

Les sections suivantes présentent les scénarios conçus par les enseignant·es et les partenaires du consortium.

Après une **mise en bouche sur les thématiques** et **quelques conseils** sur la manière de les utiliser efficacement, les **scénarios pédagogiques sont davantage décrits**. Les versions complètes et détaillées sont uniquement disponibles en ligne.

La dernière section de cette brochure comprend le **glossaire** contenant les définitions des termes largement utilisés dans les scénarios pédagogiques.

## 2. SCÉNARIOS PEDAGOGIQUE EN BREF

#stereotype #gender #prejudice #discrimination #popular culture #essentialization

1/ Regard sur le genre depuis des textes littéraires et historiques jusqu'à la production de médias alternatifs

Les élèves se familiarisent avec les concepts de stéréotypes, de préjugés et d'essentialisation **grâce à des textes littéraires et historiques**. À travers ce scénario, ils-elles prennent conscience des stéréotypes de genre en les identifiant dans des textes littéraires, historiques ou médiatiques. Enfin, ils-elles fabriquent leurs propres **productions médiatiques alternatives** (memes, GIF, vidéos — discours filmé, entretien, banderoles, matériel multimédia — collages, remixes).



#stereotype #gender #prejudice #discrimination #popularculture #representation # #social

2/ Remixer les couvertures de magazines pour présenter le genre

Les élèves apprennent les limites des représentations de genre dans la culture populaire et leur incidence sur la société, la manière dont les rôles des hommes et des femmes sont construits ou formés, les stéréotypes et la manière dont ils sont liés au **comportement et à la discrimination**. Ils-elles effectueront des analyses critiques et formuleront des commentaires sur toute une série de matériels de leur choix parmi la culture populaire avec laquelle ils-elles interagissent chaque jour. En fin de compte, ils-elles auront la possibilité de créer leurs propres **couvertures de magazines** afin d'aller au-delà des représentations stéréotypées de genre.



#tales #irony #subversion #sexism #stereotype #gender #discrimination #systemic oppression

3/ Faire voyager Candide au pays des Questions à travers le podcast

Supposons que nous sommes des philosophiques d'aujourd'hui ! Alors qu'au 18e siècle, la question était de dénoncer l'absolutisme royal ou l'obscurantisme religieux, notre objectif sera aujourd'hui de dénoncer les inégalités entre les hommes et les femmes. L'idée est d'utiliser la même technique que Voltaire et de **produire des histoires** relayées du point de vue d'un personnage dans une perspective faussement naïve sur les représentations médiatiques de notre monde afin de les remettre en question. L'objectif final sera de produire un **podcast** qui placera les histoires dans la tradition orale et aidera les élèves à découvrir les techniques d'expression sonore.



#Sexism #gender stéréotypes #advertisement #poster #campaign

4/ Sexistes, la Pub ? Faire campagne avec des affiches contre le sexisme !

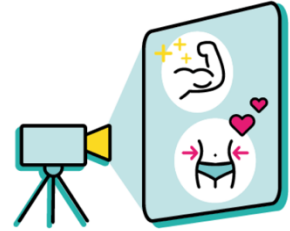
Parce qu'elle doit attirer l'attention et transmettre un message en quelques mots, la **publicité** utilise et parfois abuse des stéréotypes dénigrants. Regardez autour de vous ! Grâce à ce cours, qui permet aux élèves de saisir les mécanismes de la publicité, ils-elles prennent conscience des stéréotypes de genre en les identifiant dans la publicité. Ils-elles l'utilisent ensuite pour concevoir une **campagne d'affichage** contre le sexisme.



#Stereotypes #prejudice #discrimination #cultural conditionnant le genre #gender et médias #popular culture #media éducation

## 5/ Analyse de publicités et stéréotypes de genre au fil du temps par vidéo et Padlet

Les **publicités** constituent un témoignage intéressant des coutumes et des habitudes des différentes sociétés. Nous nous mettons à la place des annonceurs afin d'identifier les caractéristiques des publicités de différentes époques et de permettre à nos élèves de créer **des productions** exemptes de stéréotypes sexistes par la vidéo et sur Padlet.



#Relationship, #identity #gender représentations #roles et stéréotypes dans les jeux en ligne #cultural conditionnement #gender et média

## 6/ Jeux vidéo et mondes virtuels : crée ton avatar contre les stéréotypes de genre

Relevons le défi des représentations de genre dans les **mondes virtuels**. Les élèves réfléchissent à la gestion de l'identité entre réelle et virtuelle, puis expérimentent la création d'avatars pour une représentation et une évaluation plus juste et plus respectueuse. Les élèves réfléchiront à l'**utilisation des avatars** en tant qu'expression de soi. Ils-elles se concentreront également sur les motivations sociales du jeu vidéo (compétitivité, besoin de socialité, image corporelle positive/négative de l'individu, etc.).



#Representations de genre #Gender et médias #Cartoons #Movie affiches

## 7/ Stéréotypes de genre et publicité : tu achèterais ?

Les élèves étudient les concepts de représentation du genre dans les publicités **télévisées**, en particulier dans les publicités pour **le même produit**. Après discussions et critiques, ils-elles créent leurs propres **publicités** qui n'incluent pas de stéréotypes sexistes. Ils-elles évaluent leur travail et reçoivent un retour d'information de la part des camarades de classe et des enseignant-es.



#Advertisements #Representations de stéréotypes de genre #Gender #Gender et médias

## 8/ Les représentation de genre dans les dessins animés : d'accord ou pas d'accord ?

Les élèves étudient les concepts de genre et de représentation de genre dans les **dessins animés**. Ils-elles discutent et analysent de manière critique le contenu qu'ils voient. Ils-elles créent leurs propres **affiches pour les films de dessins animés** sans inclure de stéréotypes de genre. Ils-elles évaluent leur travail et reçoivent un retour d'information de la part des camarades de classe et des enseignant-es.



#identity #gender média stéréotype #social media #influencers #popular culture

## 9/ Déconstruction des stéréotypes de genre dans les médias sociaux et les influenceur·euses à travers les mèmes

L'analyse critique se concentre sur l'exploration de la notion d'**identité entre réelle et virtuelle** dans différents contextes, de la sphère personnelle des jeunes aux représentations des influenceurs-euses, et sur l'identification des représentations stéréotypées potentielles de genre. La production créative et l'évaluation par les pairs des **mèmes** visent à démanteler ces questions liées au genre par l'ironie et à promouvoir l'autoréflexion sur le sujet.



# 3. CONSEILS GÉNÉRAUX

Avant de proposer le scénario à vos élèves, il est vivement recommandé d'explorer le contenu de la [plateforme d'apprentissage en ligne](#).

Pour connaître la « culture des médias de vos élèves », utilisez-le [kit méthodologique](#).

Si vos élèves ne sont pas familiarisé·es avec le travail en groupe et l'autoévaluation et l'évaluation par les pairs, il est recommandé de passer un certain temps à discuter de ces approches avec elleux.

Préparer les activités aussi soigneusement que possible avec de bons supports de soutien, ce qui garantira une meilleure réussite dans l'apprentissage des élèves.

Choisissez un scénario d'apprentissage en tenant compte du programme et du programme que vous suivez à l'école. Essayez de renforcer l'apprentissage interdisciplinaire.

Si vous n'êtes pas confiant·e dans vos compétences créatives numériques, vous pourriez collaborer avec des pairs plus expérimenté·es ou faire confiance à vos élèves !

Essayez d'éviter de mettre en œuvre votre scénario d'apprentissage pendant les périodes chargées, telles que les examens, ainsi qu'au début et à la fin de l'année scolaire.

Pour en savoir plus sur la mise en œuvre des scénarios d'apprentissage, consultez le [guide en ligne](#).

Commencez par l'expérience des élèves dans le choix des thèmes en vue d'une plus grande adhésion à leurs questions cognitives.

Stimuler et soutenir un climat relationnel positif et utiliser un enseignement ludique pour renforcer le partage et la diffusion des activités en classe et, si possible, à l'extérieur.



# 4. SCÉNARIOS D'APPRENTISSAGE VUE COURTE

## 1/ Regard sur le genre depuis des textes littéraires et historiques jusqu'à la production de médias alternatifs

### Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les concepts de stéréotype, de préjugé, de représentation des genres, de culture « légitimée » et de culture populaire.
- Identifier les représentations problématiques du genre dans différents médias, textes et époques.
- Analyse critique des représentations problématiques identifiées en fonction de l'égalité entre les hommes et les femmes en utilisant le modèle à 6 dimensions.
- Création de produits médiatiques offrant des représentations de genre alternatives aux stéréotypes identifiés.
- Réfléchir aux produits médiatiques créés et à leur propre consommation de médias.

### Résumé du scénario d'apprentissage

Les élèves commencent par un jeu d'identification de genre fondé sur des descriptions de personnes, afin de prendre conscience de certains stéréotypes qu'ils peuvent appliquer dans leur vie quotidienne. Ensuite, les concepts clés de *stéréotypes* et de *préjugés* sont introduits. L'analyse est suivie par l'identification d'exemples de représentations problématiques du genre dans les textes littéraires/historiques/médiatiques, en mettant l'accent sur les spécificités des produits médiatiques de la pop culture. Les élèves créent ensuite leurs propres produits médiatiques, les présentent les uns aux autres et évaluent leurs créations respectives.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Attirer l'attention sur la définition du problème par des exemples d'expériences personnelles dans lesquelles des étudiants ont été vexé·es/surpris·es/offensé·es par certaines représentations de genre dans les médias

#### Activités

- Introduction de concepts clés
- Identifier des exemples de problèmes (représentations du genre dans les littéraires, textes historiques et fonctionnels)
- Analyse critique d'exemples sous l'angle des concepts clés et du contexte de production
- Création de produits médiatiques proposant des discours alternatifs sur le genre : mise en place de cadres et d'équipes, présentant des méthodes de production numériques et des exemples de créations médiatiques
- Réflexion et évaluation des produits médiatiques

#### Conclusion

L'autoréflexion et la distanciation par rapport aux discours stéréotypés sur le genre, la compréhension de la manière dont ces discours influencent leur perception du monde et d'eux-mêmes.

**Auteur·ices/contributeur·ices**

Enseignant·es: Mihai Els, Adriana Mihai, Diana Gombos, Adelina Els  
Retour d'information et révision rédactionnelle: Nicoleta Fotiade

**Objet**

Langues et littérature, histoire et autres matières de sciences sociales et humaines dont le programme permet l'intégration des activités décrite infra.

**Contexte/niveau d'éducation**

Deuxième cycle de l'enseignement secondaire — 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

**Durée**

7 heures

## 2/ Remixer les couvertures de magazines pour présenter le genre

### Objectifs d'apprentissage

- Identifier les stéréotypes sexistes dans différents supports médiatiques (presse, médias sociaux, publicité, vidéos)
- Analyse du matériel médiatique à l'aide d'une analyse textuelle
- Analyser les conséquences de l'utilisation des stéréotypes de genre en élargissant le contexte (culturel, économique, social)
- Créer du matériel médiatique pour sensibiliser aux stéréotypes sexistes à l'aide de techniques telles que le remixage, la réflexion critique, la création de mémoires et de couvertures de magazines

### Résumé du scénario d'apprentissage

Les élèves apprendront les limites des représentations de genre dans la culture populaire et leur incidence sur la société, la manière dont les rôles de genre sont construits ou formés, les stéréotypes et la manière dont ils sont liés au comportement social et à la discrimination. Ils effectueront des analyses critiques et formuleront des commentaires sur toute une série de matériels de leur choix parmi la culture populaire avec laquelle ils interagissent chaque jour. En fin de compte, ils auront la possibilité de créer leur propre matériel médiatique pour tenter d'aller au-delà des représentations stéréotypées de genre.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

En attirant l'attention sur les brise-glaces, en recensant les questions d'égalité entre les hommes et les femmes dans les médias sur la base des expériences médiatiques antérieures des élèves.

#### Activités

- Définir et discuter des concepts clés couverts dans chaque unité
- Analyser les représentations/stéréotypes liés au genre dans divers produits médiatiques de la culture populaire
- Création de produits médiatiques (couvertures de magazines) dans le but d'aller au-delà des représentations stéréotypées de genre

#### Conclusion

Examen par les pairs et autoévaluation des produits conçus par les élèves dans le cadre d'une réflexion sur les questions abordées.

#### Auteur·ices/contributeur·ices

Nicoleta Stoica, Liliانا Cristache, Călin Diaconescu, Mirela Iordache, Manuela Bertescu

Retour d'information et révision rédactionnelle : Nicoleta Fotiade

#### Objet

Sociologie/éducation sociale/histoire/sciences sociales et humaines/traitement de l'image informatique/compétence en médias de masse/langue roumaine et littérature/langues étrangères.

**Contexte/niveau d'éducation**

Élèves de l'école des Beaux-Arts/Architecture de 5<sup>e</sup> secondaire ; Étudiant·es de 6<sup>e</sup> secondaire en sciences sociales ; étudiant·es en 1<sup>ère</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> secondaire

**Durée**

8-10 heures

Pour en savoir plus sur la manière de faire preuve d'un esprit critique et analyser la représentation des hommes et des femmes ?

Consultez le [module 3. unité 3.1. Théorie 3.1.2 — Comment faire preuve d'un esprit critique analyser la représentation des hommes et des femmes](#)

## 3/ Faire voyager Candide au pays des Questions à travers le podcast

### Objectifs d'apprentissage

- Analyse des représentations des hommes et des femmes dans les médias
- Rédaction d'un conte philosophique qui remet en question les représentations médiatiques actuelles
- Enregistrement de cette fiction au moyen d'un podcast destiné à un public d'enfants

### Résumé du scénario d'apprentissage

Supposons que nous sommes des philosophiques d'aujourd'hui ! L'idée est d'utiliser la même technique que Voltaire et de produire des histoires relayées du point de vue d'un personnage dans une perspective faussement naïve sur les représentations médiatiques de notre monde afin de les remettre en question. L'objectif final sera de produire un podcast qui placera les histoires dans la tradition orale et aidera les élèves à découvrir les techniques d'expression sonore. Le style littéraire choisi garantit que l'histoire soit accessible à toutes et tous et adaptée aux jeunes enfants. Par conséquent, à un stade ultérieur, les histoires seront lues pour les classes d'école primaire, afin de tirer parti de l'imagination des enfants et de jeter les bases d'une réflexion sur les représentations médiatiques existantes des enfants.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Adopter une perspective de genre : élaborer une grille d'analyse de la représentation des médias qui mette en évidence les questions liées au genre.

#### Activités

- Application de cette grille d'analyse aux médias populaires utilisés par les élèves
- Création de récit (rédaction, corrections, commentaires, amélioration, harmonisation)
- Apprentissage de la voix et des techniques sonores
- De la préproduction à l'édition

#### Conclusion

Tester la réception des podcasts et présenter le projet à un public plus jeune.

#### Auteur-ices/contributeur-ices

Dorothee Foddis & Media Animation asbl

#### Objet

Pendant la classe de littérature française. En association avec et suivant un cours sur la littérature du 18e siècle.

#### Contexte/niveau d'éducation

Deuxième cycle de l'enseignement secondaire — 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

**Durée** : de 12 heures à 20 heures

Pour en savoir plus sur la manière de représenter le genre dans les médias ?

Regardez le [Module 3, unité 3.2. Créer pour rétablir l'égalité entre les hommes et les femmes dans les médias](#)

## 4/ Sexistes, la Pub ? Faire campagne avec des affiches contre le sexisme !



### Objectifs d'apprentissage

- Comprendre la diversité des formes et des stratégies de la publicité affichée
- Analyser les publicités qui mobilisent les stéréotypes sexistes
- Connaître le processus créatif de la publicité
- Création, évaluation et diffusion d'une campagne publicitaire antisexiste

### Résumé du scénario d'apprentissage

En analysant les rôles et les fonctions que l'affiche publicitaire peut prendre, les différentes stratégies qu'elle utilise et les éléments qui la composent, ce scénario d'apprentissage invite les élèves à comprendre comment la publicité utilise les stéréotypes de genre. Ils se placent dans la peau des annonceurs afin de s'interroger sur ce que pourrait être une publicité luttant contre les stéréotypes sexistes et de mener à bien des campagnes antisexistes.

### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Utilisation d'un corpus collaboratif, définition collective de la publicité et exploration de son hétérogénéité.

#### Activités

- Apprendre à connaître les différents types d'affiches publicitaires
- Identification des stratégies de séduction
- Observation des différents éléments d'un message publicitaire
- Dénonciation des stéréotypes sexistes et des rôles de genre dans les publicités
- Exercice de création d'une publicité avec un objectif spécifique
- Production d'une publicité suivant le processus créatif appris dans le cours et surmonter les stéréotypes sexistes

#### Conclusion

Analyse des créations des autres et évaluation de la dimension antisexiste des publicités créées. Diffusion à d'autres élèves par l'inauguration d'une exposition.

#### Auteur·ices/contributeur·ices

Mélissa Balon et Média Animation asbl

#### Objet

Littérature, cours de langue et sciences sociales.

#### Contexte/niveau d'éducation

Deuxième cycle de l'enseignement secondaire — 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

#### Durée

De 15 heures à 21 heures

Pour en savoir plus sur la manière de représenter le genre dans les médias? Regardez

[Module 3, unité 3.2. Créer pour représenter l'égalité entre les hommes et les femmes dans les médias.](#)

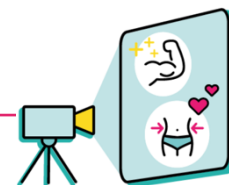
## 5/ Analyse de publicités et stéréotypes de genre au fil du temps par vidéo et Padlet

### Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les concepts de stéréotype, de biais, de représentation des genres, de culture populaire
- Identifier les stéréotypes sexistes dans les productions médiatiques telles que les publicités à différentes périodes
- Analyse d'un produit audiovisuel/média
- Approche critique des productions médiatiques
- Créer une production médiatique contre les stéréotypes sexistes

### Résumé du scénario d'apprentissage

Pour commencer, les élèves regardent une vidéo sur l'évolution de la représentation des hommes et des femmes dans la publicité et partagent leurs points de vue. Ensuite, le modèle à 6 dimensions d'analyse critique des produits médiatiques et les concepts clés des stéréotypes potentiels en matière de représentation des hommes et des femmes dans les médias sont introduits. Les élèves explorent des exemples de publicités de différentes périodes et apprennent à les analyser en suivant le modèle. Les élèves travaillent en équipe pour créer leurs produits médiatiques d'un point de vue critique, partager leurs conclusions pour promouvoir une représentation inclusive ou meilleure des hommes et des femmes dans les médias et évaluer les productions d'autres équipes.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Regarder des vidéos thématiques et partager des réflexions sur les questions d'égalité entre les hommes et les femmes dans les médias.

#### Activités

- Présentation des concepts clés sur la représentation des hommes et des femmes et les médias et réflexion sur la préconnaissance de l'analyse textuelle
- Exploration et analyse d'exemples recherchant d'éventuelles représentations stéréotypées et biaisées, réflexion individuelle et restitution
- Production créative et collaborative
- Partage des travaux de l'équipe
- Évaluation et réflexion critique sur les produits créatifs.

#### Conclusion

Sensibilisation aux implications de la représentation des hommes et des femmes dans les médias et activation des compétences critiques pour la déconstruction des stéréotypes et préjugés.

#### Auteur-ices/contributeur-ices

Valentina Bonsangue, Dario Ferrigno, Graziella LAZZARA, Carmen ROTOLO, Marina Sajeva et Daniela Sortino.

**Objet**

Langue et littérature, anglais, éducation civique, histoire et autres matières de sciences sociales et humaines, éducation aux médias

**Contexte/niveau d'éducation**

Enseignement secondaire — 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

**Durée**

8 heures à l'école ou dans un environnement mixt

Pour en savoir plus sur la culture en ligne ?  
Consultez le [module 2. unité 2. 2.2.2 Theory — Culture en ligne, genre et les médias.](#)



## 6/ Jeux vidéo et monde virtuel : créez votre Avatar contre les stéréotypes de genre

### Objectifs d'apprentissage

- Réflexion sur la sensibilisation et la gestion de l'identité entre réelle et virtuelle
- Considérer et discuter l'influence des avatars sur l'identité et l'image corporelle dans le monde réel
- Identifier les représentations problématiques du genre dans différents médias (films, vidéos, jeux)
- Approche critique de la production médiatique
- Créer un produit multimédia qui communique sa perception de lui-même et de la représentation souhaitée

### Résumé du scénario d'apprentissage

Dans la vie sociale des adolescents, il est désormais habituel de créer un profil virtuel. L'utilisation des avatars est consolidée grâce à la diffusion d'un univers virtuel de plus en plus complexe et structuré où chacun peut apparemment faire et être ce qu'il veut.

Le film Ready Player One (Spielberg, États-Unis, 2018) est le point de départ de cette exploration des possibilités offertes par les expériences dans les mondes virtuels et les jeux en ligne pour le développement personnel et la lutte contre les stéréotypes.

Le processus de création de divers avatars permettant aux élèves de réfléchir aux stéréotypes sexistes et de développer une pensée critique sur le sujet contre la discrimination.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Vision du film «Ready Player One».

#### Activités

- Exploration et focalisation sur les langues et le contenu du film
- Explorer les jeux vidéo favoris des élèves et leur connaissance de l'avatar
- Analyse des avatars existants en tenant compte des problèmes liés à la représentation de genre
- Production créative de différents exemples d'avatars, restitution, évaluation

#### Conclusion

Sensibilisation aux implications de la représentation de genre dans les médias et activation des compétences critiques pour la déconstruction de tous les stéréotypes et préjugés.

**Auteur-ices/contributeur-ices :** Gianna Cappello, Paola Macaluso, Tiziana Schiavo, Daniela Sortino.

**Objet :** Langue et littérature, anglais, éducation civique, histoire et autres matières de sciences sociales et humaines, éducation aux médias

**Contexte/niveau d'éducation :** Enseignement secondaire — 1<sup>ère</sup> à la 5<sup>e</sup> année

**Durée :** 9 à 10 heures à l'école ou dans un environnement mixte

Pour en savoir plus sur la culture pop?  
Consultez le [module 1. Unité 1.3 Qu'est-ce que la culture de Pop?](#)

## 7/ Stéréotypes de genre et publicité : tu achèterais ?

### Objectifs d'apprentissage

- Comprendre quels sont les stéréotypes de genre, comment ils sont créés et comment ils sont représentés ;
- Identifier les représentations problématiques du genre dans différents médias, textes, âges ;
- Étude des stéréotypes de genre dans les publicités pour le même produit ;
- Comprendre que les publicités utilisent des stéréotypes de genre pour transmettre des messages spécifiques aux consommateurs et pour vendre des produits, pour créer du contenu numérique de manière collaborative et pour le présenter

### Résumé du scénario d'apprentissage

Les étudiants étudient les concepts de représentation du genre dans les publicités télévisées. Ils étudient en particulier les représentations de genre dans les publicités pour le même produit, en discutent et les analysent de manière critique. Ils créent leurs propres publicités qui n'incluent pas de stéréotypes sexistes et ils évaluent leur travail et reçoivent un retour d'information de la part des camarades de classe et des enseignants.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Introduction, présentation, brainstorming sur le thème des représentations de genre dans les médias.

Référence aux sections précédentes qui ont été explorées et aux expériences médiatiques des étudiants.

#### Activités

- Définir et discuter des concepts clés couverts dans chaque unité
- Analyser et réfléchir de manière critique aux représentations/stéréotypes de genre dans divers produits médiatiques de la culture populaire
- Création de produits médiatiques (publicités) pour tenter d'aller au-delà des représentations stéréotypées de genre
- Réflexion sur leurs propres pratiques et sur les nouveaux concepts analysés dans le cadre du scénario d'apprentissage.

#### Conclusion

Examen par les pairs et autoévaluation des produits conçus par les étudiants dans le cadre d'une réflexion sur les questions abordées et leur évaluation.

**Auteur-ices/contributeur-ices :** Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou, Marianna Bartzakli

**Objet :** Sciences sociales et humaines, informatique, éducation sexuelle

**Contexte/niveau d'éducation :** 5<sup>e</sup> primaire à la 1<sup>ère</sup> secondaire

**Durée :** 9 heures de cours à l'école

Pour en savoir plus sur la représentation des hommes et des femmes dans les médias ? Regardez [Module 3. Unité 3.1 Représentation de l'égalité entre les hommes et les femmes dans les médias et la culture pop.](#)

## 8/ Représentation des hommes et des femmes dans les dessins animés : accepter de ne pas être d'accord

### Objectifs d'apprentissage

- Comprendre ce que sont les stéréotypes de genre, comment ils sont construits et comment ils sont représentés dans différents médias ;
- Etudier les stéréotypes de genre dans les dessins animés ;
- Être capable de créer du contenu numérique en collaboration et de le présenter sur les stéréotypes de genre;

### Résumé du scénario d'apprentissage

Les élèves explorent les concepts de genre et les représentations de genre et de genre dans les dessins animés. Ils discutent et analysent de manière critique le contenu qu'ils voient. Ils créent leurs propres affiches pour des dessins animés sans inclure de stéréotypes de genre ou en utilisant le test de commutation (attribuer les stéréotypes féminins aux hommes et inversement). Ils évaluent leur travail et reçoivent un retour d'information de la part des camarades de classe et des enseignants.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Introduction, présentation, brainstorming sur le sujet exploré. Référence aux sections précédentes qui ont été étudiées.

#### Activités

- Analyse de vidéos cartographiques.
- Réflexion critique sur le contenu et réflexion sur les représentations stéréotypées du genre.
- Production multimédia.

#### Conclusion

Examen par les pairs et autoévaluation des produits conçus par les étudiants dans le cadre d'une réflexion sur les questions abordées, leur évaluation et leurs préjugés.

#### Auteur·ices/contributeur·ices

Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou

#### Objet

Sciences sociales et humaines, informatique, éducation sexuelle.

#### Contexte/niveau d'éducation

5<sup>e</sup> primaire à la 1<sup>ère</sup> secondaire

#### Durée

7 heures de cours à l'école

Pour en savoir plus sur la représentation des hommes et des femmes dans les dessins animés ? Regardez

[Module 1. unité 1.2. 1.2.4 imprimantes Disney: vivent-ils vraiment heureux?](#)

## 9/ Déconstruction des stéréotypes de genre dans les médias sociaux et les influenceurs·euses à travers les mèmes

### Objectifs d'apprentissage

- Comprendre les concepts d'identité réelle et virtuelle
- Identifier les stéréotypes de genre dans les médias
- Comprendre les implications positives et négatives du partage de contenu personnel en ligne par le biais de l'identité en ligne
- Identifier les stéréotypes de genre dans les médias
- Créer des produits médiatiques pour déconstruire les stéréotypes de genre dans les médias

### Résumé du scénario d'apprentissage

L'analyse critique se concentre sur l'exploration de la notion d'identité entre réel et virtuel dans différents contextes, de la sphère personnelle des jeunes aux représentations des influenceurs, et sur l'identification des représentations stéréotypées de genre. La production créative et l'évaluation des mèmes par les pairs visent à démontrer ces questions liées au genre par l'ironie et à promouvoir l'autoréflexion sur le sujet.



### Structure du scénario d'apprentissage

#### Liminaire

Des questions aux élèves sur leur expérience personnelle.

Visionner des vidéos avec des témoignages de jeunes sur leur expérience sur les médias sociaux sur le thème de l'identité. Discussion en classe sur le thème de la différence entre l'identité réelle et l'identité virtuelle, réflexion commune.

#### Activités

- Focus sur le concept de stéréotype et de stéréotypes de genre dans les médias; brève introduction au monde des influenceurs ; recherche et sélection d'images et de vidéos/bobines d'influenceurs
- Présentation du modèle à 6 dimensions de l'analyse critique de l'éducation aux médias et de l'analyse des images des influenceurs dans les médias éducatifs
- Synthèse commune des stéréotypes de genre identifiés, réflexion sur la manière de déconstruire ces stéréotypes
- Production créative de mèmes pour déconstruire les stéréotypes (travail individuel ou en groupe à réaliser en autonomie)
- Restitution, évaluation (par soi-même ou par les pairs) et retour d'information de l'enseignant.

#### Conclusion

Les élèves écrivent dans un ordinateur portable, une feuille de travail, Padlet ou Jamboard un petit paragraphe qui répond aux questions :

Une grille d'(auto-)évaluation des compétences acquises peut également être utilisée pour la réflexion.

**Auteur·ices/contributeur·ices**

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela Sortino, Tiziana Schiavo (ITA)

**Objet**

Langues, histoire et autres matières de sciences sociales et humaines, technologie, éducation civique, éducation aux médias

**Contexte/niveau d'éducation**

Enseignement secondaire — de la 1<sup>ère</sup> à la 6<sup>e</sup> secondaire

**Durée**

6 heures à l'école ou dans un environnement mixte

Pour en savoir plus sur la société  
la construction de l'égalité entre les hommes et les femmes? Regardez  
[Module 2.](#) [Unité 2.1](#)  
[construction de l'égalité entre les hommes et les femmes](#)

# 5. A propos du projet eMERGE

Education aux médias et aux représentations de genre (eMERGE) est un projet européen cofinancé par le programme Erasmus + de l'Union européenne, qui met l'accent sur le développement des compétences en matière d'éducation aux médias afin de déconstruire les représentations et les stéréotypes de genre dans les médias et la culture pop. Les partenaires du consortium sont Média Animation ASBL (Belgique), l'Université de Palerme (Italie), l'Institut d'apprentissage tout au long de la vie d'Athènes (Grèce) et MediaWise Society (Roumanie).

## Le projet vise à :

- Co-concevoir une approche méthodologique qui permettrait à chaque enseignant de rechercher et d'identifier les pratiques et consommations médiatiques de ses élèves à partir de la diversité.
- Développer les compétences médiatiques des enseignants sur la représentation du genre dans la culture pop/études culturelles.
- Donner aux enseignants une approche pédagogique de l'éducation aux médias sur les stéréotypes de genre, adaptable aux pratiques médiatiques et culturelles de leurs élèves.
- Sensibiliser les élèves du secondaire aux représentations de genre dans les médias et à leurs effets sur la citoyenneté et le vivre ensemble de la classe/de la communauté scolaire, notamment par le biais de productions numériques locales.
- Favoriser la citoyenneté au sein des communautés locales par l'élaboration et la valorisation de la production médiatique numérique des élèves.

## Les résultats du projet sont les suivants :

- un **ensemble d'activités méthodologiques** permettant aux enseignants d'explorer les médias et les pratiques culturelles des élèves ;
- une **plateforme d'apprentissage en ligne sur l'éducation aux médias** mettant concrètement l'accent sur les représentations des hommes et des femmes dans les médias et la culture pop ;
- une **boîte à outils pour l'éducation aux médias** sur les questions d'égalité entre les hommes et les femmes dans les médias et la culture pop; adaptable à tout contexte d'apprentissage de la diversité ;
- un **guide en ligne** pour améliorer l'égalité entre les femmes et les hommes à l'école ;
- un **site web en libre accès** comprenant tous les produits créés au cours du projet.

Pour en savoir plus sur éducation aux médias, registre sur l' [enseignement, s'inscrire sur le faire émerger une plateforme.](#)

# 6. GLOSSAIRE POUR LES SCÉNARIOS D'APPRENTISSAGE

<b>Schéma à 6 dimensions ou modèle d'analyse</b>	Diagramme utilisé pour analyser les médias, y compris la catégorie des médias, le-la producteur-riche, le public, les technologies, le langage, les représentations.
<b>Avatar</b>	Une image animée représentant une personne réelle dans un monde virtuel, des jeux en ligne, des salons de discussion, etc., dont l'utilisateur-riche peut personnaliser l'apparence, caractéristiques et compétences utiles pour agir sur des plateformes numériques.
<b>Commentaire comparatif</b>	Méthode d'analyse des données distinguant les similitudes et les différences entre les données.
<b>Générique</b>	Une liste des personnes qui ont contribué à la réalisation d'un film ou d'une émission télévisée ou radiophonique, qui est projetée ou annoncée au début ou à la fin de celui-ci.
<b>Dénotation</b>	La signification principale d'un mot, à l'exclusion des sentiments ou des idées que les gens peuvent y associer.

<p><b>Compte rendu de dice</b></p>	<p>Activité d'évaluation utilisant un dice et répondant à des questions/à des activités en tenant compte du cours terminé.</p>
<p><b>La mise en récit numérique</b></p>	<p>Le processus permettant de raconter des histoires d'un point de vue particulier à l'aide d'outils informatiques</p>
<p><b>Note de sortie</b></p>	<p>Une activité se déroulant à la fin d'un cours ou d'une formation, au cours de laquelle les participants doivent écrire quelque chose pour ce qu'ils ont vécu grâce à la leçon, généralement ce qu'ils ont appris de nouveau.</p>
<p><b>Carte mémoire flash</b></p>	<p>Une carte avec un mot ou une image qui est utilisée pour aider les élèves à apprendre.</p>
<p><b>GIF</b></p>	<p>Une image animée.</p>



<p><b>Mot-clé</b></p>	<p>(Dans un contexte numérique également connu sous le nom de «mots-clés SEO», «phrases clés» ou «requêtes de recherche») mots et phrases que les utilisateurs saisissent dans les moteurs de recherche pour trouver des informations sur un sujet particulier</p>
<p><b>Brise-glace</b></p>	<p>Activité ou jeu utilisé (e) au début d'un cours/d'une formation pour chauffer les participants.</p>
<p><b>Insta Lie</b></p>	<p>Une représentation délibérément fausse de la vie réelle diffusée par l'intermédiaire des médias sociaux.</p>
<p><b>Gommes mâles</b></p>	<p>Les représentations des femmes sont souvent définies par la manière dont les hommes perçoivent les femmes.</p>
<p><b>Production multimédia</b></p>	<p>Une narration visuelle par vidéo, film, commercial, audio, image, etc.</p>

<p><b>Mème</b></p>	<p>Une idée, un comportement, un style qui se propage de personne à personne au sein d'une culture. Elle pourrait être représentée sous la forme d'une image ou d'une vidéo largement partagée en ligne, en particulier sur les médias sociaux.</p>
<p><b>Générateur mème</b></p>	<p>Outil web qui permet aux utilisateurs de créer rapidement et facilement leur propre mème d'image visuelle.</p>
<p><b>Carte de l'esprit</b></p>	<p>Une représentation visuelle de l'information, une représentation graphique utilisée pour représenter des idées et des concepts et le lien entre eux.</p>
<p><b>Jeu en ligne</b></p>	<p>Jeux vidéo joués partiellement ou totalement sur une forme de réseau informatique ou nécessitant une connexion à l'internet pour jouer</p>
<p><b>Un code QR</b></p>	<p>Un type de code-barres lisible grâce à la caméra pour smartphone et qui a donné lieu à des contenus en ligne.</p>

<p><b>Capture d'écran</b></p>	<p>Image de ce qui est affiché sur un écran d'ordinateur.</p>
<p><b>Sitographie</b></p>	<p>Liste des sites web, pages ou documents en ligne pertinents</p>
<p><b>Étiquette</b></p>	<p>Un lien vers le profil d'une personne à partir d'une photo ou d'un commentaire sur un site web tel qu'Instagram ou Facebook afin de marquer les informations informatiques à traiter d'une manière particulière ;</p>
<p><b>Monde virtuel</b></p>	<p>Environnement simulé par ordinateur conçu et partagé par des utilisateurs qui peuvent créer un avatar personnel et explorer simultanément et de manière indépendante ce monde, participer à ses activités et communiquer.</p>
<p><b>Nuage de mots</b></p>	<p>Représentation visuelle utilisée pour représenter des mots-clés. Plus le terme est couramment utilisé ou apparaît dans le texte, plus le mot apparaît dans l'image générée.</p>