



la Lanterne magique
die Zauberlaterne
la Lanterna magica



DÉVELOPPEMENTS NUMÉRIQUES

Association Suisse La Lanterne Magique
Rue des Terreaux 7, CH-2000 Neuchâtel
+41 (0)32 723 77 00
box@lanterne.ch

www.lanterne-magique.org

 /lm.suisse

 /la.lanterne.magique

© 2024, La Lanterne Magique

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Un journal numérique	4
Objectif	
Caractéristiques	
Une plateforme interactive	8
Objectif	
Caractéristiques	
Conclusion	11

INTRODUCTION

Fondée en 1992 avec pour mission de promouvoir l'éducation à l'image auprès des jeunes générations, l'Association Suisse La Lanterne Magique (ASLM) développe des concepts d'éveil et de sensibilisation à la découverte du cinéma en salles à l'attention du jeune public.

À l'occasion de ses 30 ans, l'ASLM s'est engagée dans une réflexion approfondie sur ses pratiques de médiation à la culture cinématographique, notamment par le biais d'une étude commanditée auprès de trois expertes de l'éducation à l'image. Poursuivant son évolution et s'adaptant aux changements d'un monde toujours plus numérique, elle envisage deux innovations qui s'inscrivent dans le respect de son concept original et dans le renforcement de la participation culturelle: la création d'une version numérique du journal édité à l'attention des enfants membres et la conception d'une plateforme interactive les amenant à penser leur rapport aux films découverts.

Présentés en détail dans ce dossier, ces développements témoignent de l'engagement continu de La Lanterne Magique envers l'éducation cinématographique et son désir constant d'innover pour mieux répondre aux attentes de son public. En adaptant ses pratiques au numérique tout en préservant les valeurs fondamentales qui ont fait son succès, elle entend poursuivre sa mission dans le domaine de la sensibilisation au cinéma du jeune public en Suisse.

UN JOURNAL NUMÉRIQUE

Pour mémoire, une dizaine de jours avant chaque séance, les enfants membres de La Lanterne Magique reçoivent à domicile un journal illustré qui leur présente le film au programme. Dessiné et écrit de façon à susciter l'envie de découvrir ce dernier, le journal de La Lanterne Magique prépare les enfants à la projection en attirant leur attention sur les spécificités du film – lesquelles feront l'objet d'une introduction didactique et pédagogique en début de séance lors de la pré-animation et de l'animation. Le journal du club favorise la lecture et sa mise en relation avec les images. Illustré par le dessinateur Noyau, alias Yves Nussbaum, il ne présente pas de photos des films de manière que les enfants ne conçoivent pas de préjugés, par exemple quand les films sont en noir et blanc, permettant ainsi de donner aux plus jeunes la possibilité de se rendre au cinéma avec un regard neuf. Lu de manière autonome ou en famille, il est un élément constitutif de la notion de club et du sentiment d'appartenir à la communauté des jeunes cinéphiles de La Lanterne Magique.

Jusqu'à ce jour uniquement disponible au format papier, le journal de La Lanterne Magique sera à l'avenir également accessible dans une version numérique.

OBJECTIF

Sous sa forme actuelle, le journal de La Lanterne Magique offre la possibilité aux enfants de se familiariser avec la lecture sans recours aux écrans. L'édition d'un journal au format papier se révèle d'ailleurs particulièrement pertinente à une époque où l'omniprésence des écrans et son incidence sur le développement des enfants suscitent de vives préoccupations. Pourtant, il convient de garder à l'esprit les opportunités que présente un recours raisonné au numérique. Consciente de ces enjeux, La Lanterne Magique entend développer une version numérique de son journal visant avant tout à faciliter l'accès aux contenus pour les enfants atteints de troubles d'apprentissage sur le plan de la lecture. Si elle sera accessible à tout un chacun et bénéficiera ainsi également aux membres les plus jeunes, qui découvrent la lecture, elle vise en premier lieu un objectif d'inclusion.

CARACTÉRISTIQUES

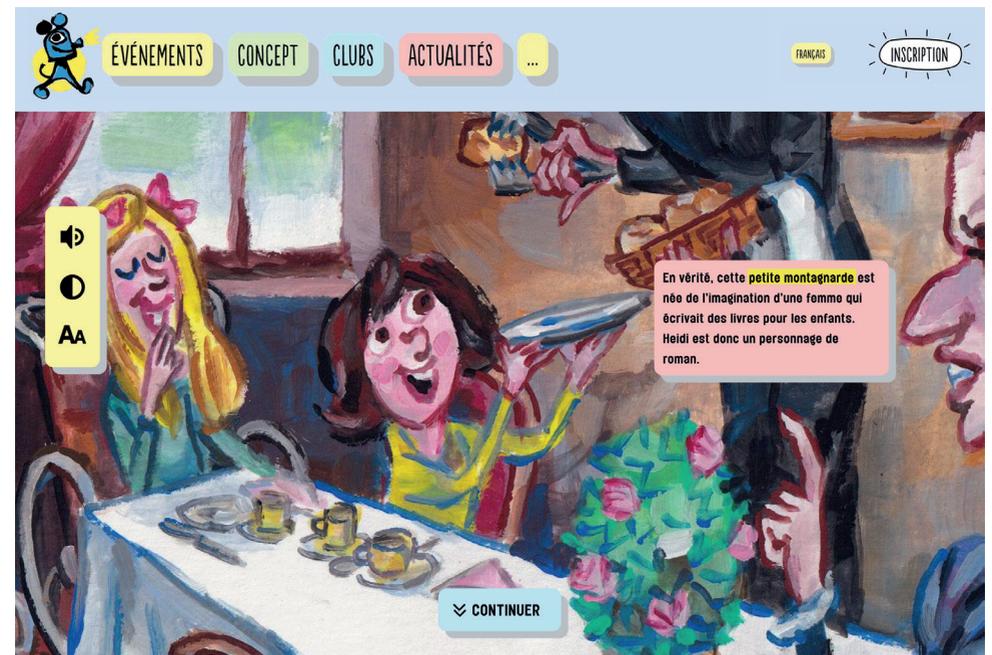
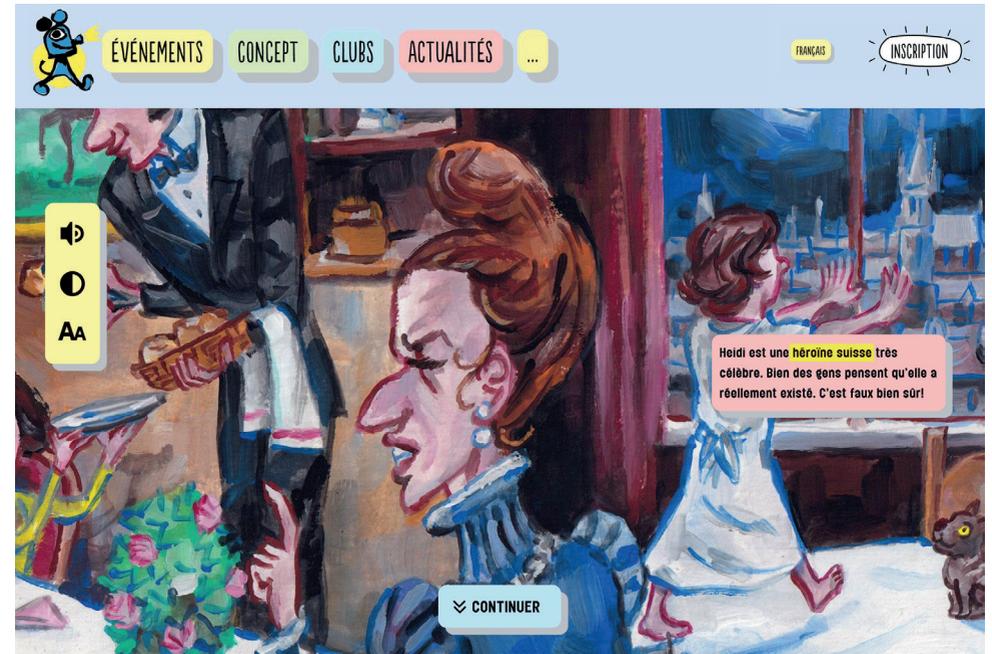
- › **Accessibilité:** La version numérique du journal sera conçue avec des fonctionnalités d'accessibilité telles que la possibilité d'augmenter le contraste des textes, ainsi que la taille des caractères.
- › **Interactivité:** La version numérique du journal intégrera un lecteur audio qui mettra en surbrillance le texte au fur et à mesure de sa lecture.
- › **Graphisme:** Noyau, l'illustrateur emblématique de La Lanterne Magique, apportera sa touche artistique à la version numérique du journal, garantissant une continuité esthétique avec son édition papier.

Accessible au moyen d'un code QR présent sur le journal papier, sa version numérique proposera aux enfants une expérience alliant aussi le texte et l'image.

À l'écran, ils verront s'afficher successivement deux illustrations de Noyau, réalisée en lien non seulement avec le film, mais également avec les différents éléments abordés dans le texte du journal. Ces visuels de grand format serviront de support à la lecture. Pour ne pas décourager les jeunes lectrices et lecteurs, les textes s'afficheront paragraphe après paragraphe. Chacun d'eux sera ancré à un emplacement différent et significatif dans l'image. Au gré de sa lecture, l'enfant découvrira ainsi l'illustration dans tous ses détails.

Cette expérience immersive et ludique de la lecture sera complétée par une option audio, permettant aux mots d'être mis en surbrillance au fur et à mesure qu'ils seront lus par une voix de synthèse que La Lanterne Magique envisage de créer en faisant appel à un comédien et une comédienne de son réseau.

Enfin, pour garantir une accessibilité optimale, les enfants auront la possibilité d'ajuster la taille des caractères ou le contraste des textes, leur assurant ainsi une expérience de lecture personnalisée et inclusive.



UNE PLATEFORME INTERACTIVE

En se basant sur les enseignements découlant de l'étude de ses pratiques de médiation à la culture cinématographique, La Lanterne Magique envisage un second développement dans le domaine numérique : la création d'une plateforme interactive visant à renforcer la participation culturelle du jeune public. Afin de permettre aux enfants de penser leur rapport aux œuvres découvertes, cette plateforme leur proposera un parcours les amenant à comprendre leur ressenti et à approfondir leur avis sur le film.

Depuis ses débuts, La Lanterne Magique s'engage à offrir à ses membres une expérience cinématographique unique, fondée sur l'exploration des émotions et l'apprentissage par le biais du cinéma. Fidèle à son concept pédagogique, elle déploie son accompagnement exclusivement en amont des projections. A la différence de plusieurs initiatives d'éducation à l'image, elle veille, au terme de la séance, à ce que chaque enfant demeure libre dans ses perceptions, ses sentiments et sa compréhension. A cette fin, elle a toujours pris soin à éviter le caractère normatif inévitablement induit par une discussion collective en salle à l'issue des projections.

Pour concilier le besoin d'offrir aux enfants un accompagnement à la suite du visionnement du film à l'impératif d'une approche individualisée, La Lanterne Magique envisage le recours au numérique à travers le développement d'une plateforme permettant à chaque enfant d'identifier ce qu'il a ressenti, d'en comprendre les raisons, pour finalement l'amener à approfondir son propre avis sur l'œuvre découverte.

OBJECTIF

La plateforme envisagée par La Lanterne Magique pour la gestion de l'après-séance se présente comme un espace interactif et convivial conçu pour prolonger l'expérience cinématographique au-delà de la salle de projection. Ses objectifs principaux sont de favoriser auprès des enfants membres, la réflexion et l'expression, ainsi que la formation et le partage d'une opinion, tout en offrant des occasions d'apprentissage. L'idée est ainsi de permettre aux jeunes spectatrices et spectateurs de dépasser la simple appréciation positive ou négative, en leur offrant les outils pour motiver leur opinion.

CARACTÉRISTIQUES

Concrètement, la plateforme proposera aux enfants un parcours en trois étapes pour les accompagner dans leur réflexion dans les jours qui suivront chaque projection.

A l'issue de la séance, chaque enfant présent recevra un courriel l'invitant à accéder à la plateforme qui lui proposera le parcours suivant:

- **Etape 1:** avec pour but de l'amener à prendre conscience de son ressenti, la première étape invitera l'enfant à identifier, parmi cinq émotions, celle que lui a principalement procuré le film récemment découvert, ainsi qu'à indiquer s'il a apprécié ou non ressentir cette émotion.



CONCLUSION

- **Etape 2:** tout en légitimant l'enfant dans son ressenti, la plateforme l'invitera à en identifier les causes. Pour cela et en fonction des choix opérés à la première étape, l'enfant se verra proposer des contenus d'apprentissage lui permettant de comprendre les moyens utilisés par le cinéma pour lui faire ressentir des émotions et les possibilités qui s'offrent à lui pour gérer son ressenti.

The screenshot shows a user interface for the 'POURQUOI CETTE ÉMOTION?' section. At the top, there is a navigation bar with 'ÉVÉNEMENTS', 'CONCEPT', 'CLUBS', 'ACTUALITÉS', and a '...' menu. A 'RANGÉ!' button and an 'INSCRIPTION' button are also visible. Below the navigation, a progress indicator shows steps 1, 2, and 3, with step 2 highlighted. The main heading is 'POURQUOI CETTE ÉMOTION?'. On the left, there are audio controls (speaker icon, play/pause, and volume) and a 'AA' accessibility icon. The main text reads: 'Tu es étonné de la tristesse en découvrant "Hedi" et n'a pas trop aimé ce sentiment. Mais ressentir cette émotion est parfaitement normal. Pour différentes raisons, des spectatrices et spectateurs apprécient même les films qui leur permettent de ressentir la tristesse et le cinéma constitue une occasion d'apprivoiser cette émotion. Apprends-en plus grâce aux ressources que nous avons rassemblées pour toi.' Below this, there are three expandable sections: 'POURQUOI RESSENT-ON DES ÉMOTIONS EN REGARDANT DES FILMS?', 'POURQUOI CERTAINES SCÈNES DE FILMS NOUS RENDENT-ELLES TRISTES?', and 'EST-CE NORMAL DE PLEURER DEVANT UN FILM?'. A '> SUIVANT' button is at the bottom right.

- **Etape 3:** au terme du parcours et riche de ses récents apprentissages, l'enfant sera invité à exprimer son avis sur le film découvert en salle, sous la forme d'un texte ou d'un message audio. L'enfant aura ensuite la possibilité de choisir de partager son avis avec l'ensemble des enfants membres ou le réserver à La Lanterne Magique.

The screenshot shows a user interface for the 'ET MAINTENANT, QUE PENSES-TU DU FILM?' section. The navigation bar and progress indicator are identical to the previous screen. The main heading is 'ET MAINTENANT, QUE PENSES-TU DU FILM?'. On the left, there are audio controls and an 'AA' accessibility icon. The main content area is a large pink text box with the placeholder text 'PARTAGE TON EXPÉRIENCE...'. Below the text box, there is a share icon and a checkbox labeled 'JE SOUHAITE PARTAGER MON AVIS AVEC LE PUBLIC'. A '> PARTAGER' button is at the bottom right.

L'Association Suisse La Lanterne Magique (ASLM) veut mettre en évidence sa capacité à innover et à s'adapter à l'évolution des besoins de son public. Les développements envisagés, à savoir la création d'une version numérique du journal illustré et d'une plateforme interactive pour la gestion de l'après-séance, témoignent de son engagement continu à renforcer la participation et l'inclusion culturelles dans les dispositifs d'éducation à l'image qu'elle développe.

La version numérique du journal illustré représente une réponse pertinente aux défis contemporains de l'accessibilité. Tout en préservant l'expérience de lecture tangible offerte par le papier, elle ouvre de nouvelles possibilités d'accès au contenu pour les enfants rencontrant des difficultés cognitives avec la lecture.

Parallèlement, la plateforme pour la gestion de l'après-séance offre un espace interactif pour approfondir le rapport qu'entretiennent les enfants vis-à-vis des œuvres qu'ils découvrent à La Lanterne Magique. En encourageant la réflexion critique et la libre expression des opinions, elle enrichit l'expérience cinématographique des enfants et favorise ainsi leur développement intellectuel et émotionnel.

Ces initiatives témoignent du souci de l'ASLM de recourir au numérique de façon raisonnée tout en demeurant fidèle aux fondements qui ont fait son succès. Elle poursuit ainsi son travail de médiation culturelle et d'éducation artistique du jeune public, ouvrant la voie à de nouvelles opportunités d'apprentissage pour ses jeunes spectatrices et spectateurs.

Pour ses développements numériques, l'Association Suisse La Lanterne Magique (ASLM) s'est approchée de la société neuchâteloise WOWL, qui bénéficie d'une grande expertise dans la création d'expériences interactives et immersives. Spécialisée dans les domaines de la réalité virtuelle ou augmentée, ainsi que dans la conception d'interfaces numériques. Reconnue pour la qualité de son travail et partageant les valeurs pédagogiques de La Lanterne Magique, WOWL se révèle le partenaire idéal, en mesure d'apporter une valeur ajoutée significative aux initiatives numériques envisagées.

www.wowl.ch