

ADEIFvidéo
association d'éducation populaire

formation

**éducation aux médias audiovisuels
et animation d'ateliers vidéo**

destinée aux personnes en responsabilités
éducatives : professionnels, élus de collectivités,
bénévoles associatifs, etc.

jeudi 27 et vendredi 28 novembre 2025

de 9h00 à 17h30 - Centre de Loisirs de Cabochon - Blois





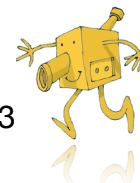
Vers des activités vidéo créatives, ludiques, éducatives et préventives, en temps scolaire et en temps libre.

sommaire cliquable

- page 3 : une formation pour réussir ses activités
- page 5 : programme du jeudi 27 novembre 2025
- page 6 : programme du vendredi 28 novembre 2025
- page 7 : une formation pour qui ?
- page 8 : objectifs de la formation
- page 9 : méthodes
- page 10 : l'équipe de formation
- page 11 : organisation et inscription
- page 12 : enjeux des activités vidéo et de l'éducation aux médias
- page 13 : c'est dans la boîte - maîtrise des activités créatives
- page 14 : œil agile et incroydable - initiation à l'analyse
- page 15 : activités d'analyse critique de la pub
- page 16 : le montage, une activité créative incontournable
- page 17 : renforcement des connaissances sur les médias
- page 18 : outils et jeux pédagogiques créés par ADEIFvidéo
- page 19 : réflexions collectives
- page 20 : faire connaître des dessins animés de qualité
- page 21 : les malles vidéo
- page 22 : nos partenaires
- page 23 : liens utiles vers notre site web

Les photos de ce document ont été réalisées dans le cadre des activités d'ADEIFvidéo.

ADEIFvidéo - 32 place de la Paix - 41200 Romorantin-Lanthenay
06.79.50.07.11 - adeif.video@gmail.com



une formation pour réussir ses activités



Les médias audiovisuels ne cessent d'évoluer dans leurs formes, leurs contenus, leurs supports de réception, leurs modes d'utilisation... Ils prennent une place toujours plus importante dans notre vie. Progrès ? Dangers ? Ces évolutions interrogent les parents, les professionnels de l'animation, de l'éducation, les enseignants...

Baisse des coûts, utilisation de plus en plus simplifiée, intégration aux téléphones et tablettes, les moyens techniques de création permettent de multiples activités éducatives et offrent de réelles opportunités pédagogiques. Ces évolutions se constatent particulièrement pour les appareils de prises de vues et les applications de montage vidéo. Une **éducation aux médias audiovisuels** créative et ludique est désormais à la portée de toutes et tous et devient de plus en plus indispensable pour une utilisation éclairée, citoyenne, raisonnée, responsable et prudente des médias de masse et des outils de communication.

Mais les pratiques éducatives et de médiation peinent à se développer, tant en quantité qu'en qualité. Elles souffrent de multiples obstacles, notamment des difficultés à bien identifier ses activités et à estimer l'importance de leurs enjeux. Amalgamées à tort avec le secteur plutôt fourre-tout du «numérique», l'audiovisuel éducatif relève avant tout de l'éducation à l'image, aux médias et à l'information.

Nos propositions techniques et pédagogiques visent à apporter ou renforcer des compétences pour l'animation d'activités éducatives et de médiation, avec des enjeux particulièrement forts : développement des capacités d'expression, des capacités créatives, des capacités d'analyse et du sens critique. Nos formations s'appuient sur 25 années d'expérience : ateliers auprès des enfants et des jeunes en temps scolaire et en temps libre, formations de personnes en responsabilités éducatives et activités de médiation tout public. Rapidement reconnues par les pouvoirs publics pour leur intérêt et leur rareté, nos formations bénéficient dès le début des années 2000 de plusieurs partenariats financiers permettant un coût d'inscription particulièrement modique.



une formation pour réussir ses activités



A partir de 2025, ADEIFvidéo enrichit ses propositions de formation. Nous programmerons désormais une session annuelle d'au minimum deux journées, destinée à la fois aux personnes disposant déjà de quelques bases techniques et pédagogiques, mais aussi aux cadres éducatifs souhaitant mieux découvrir le champ de l'éducation aux médias audiovisuels.

Cette session du 27 et 28 novembre 2025 s'attardera davantage sur **l'évolution des médias audiovisuels de masse** et sur **la place centrale de l'image dans les nouveaux usages**, en particulier chez les mineurs. Elle soulignera et démontrera également **l'importance du montage vidéo**, une activité essentielle à la compréhension des techniques créatives et de captation de l'attention. Bien préparées et adaptées, des séances de montage plaisent particulièrement aux jeunes publics, dès l'âge de 8 ans, comme nous le constatons dans nos ateliers éducatifs.

Autre évolution importante de nos formations, elles seront désormais animées par un collectif de formateurs et d'intervenants professionnels et bénévoles.

Les formations données précédemment avaient pour but de s'initier aux bases techniques de la vidéo éducative. Cette nouvelle session doit permettre, notamment à nos précédents participants, de consolider leurs bases, mais aussi d'acquérir des compétences complémentaires, notamment par de nouvelles suggestions d'activités et de nouveaux conseils pédagogiques.

Ce livret PDF présente en détails les contenus et méthodes de cette nouvelle session et encourage ses futurs participants à quelques brèves lectures préparatoires sur le web.

Bonne formation !



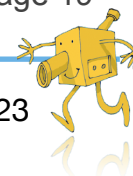
programme du jeudi 27 novembre

● apports théoriques et échanges ● apports pédagogiques et mises en pratique

horaires de formation : 9h00-12h30 13h30-17h30 accueil à partir de 8h30

[cliquer pour voir la page](#)

C'est dans la boîte !	✓ présentation d'une méthode simple, pour animer un atelier d'initiation à la prise de vues ludique et motivant	●	page 13
Temps de cerveau humain disponible	✓ quête d'audience et captation de l'attention par les médias audiovisuels de masse (télé, plateformes, réseaux sociaux, cinéma en salle) : techniques, éthique et conséquences	●	page 17
Quels enjeux ?	✓ rappel des enjeux des activités vidéo à valeur éducative et de l'éducation aux médias ✓ échange argumenté pour définir les enjeux prioritaires ✓ outils et techniques de sensibilisation aux enjeux auprès des parents, collègues et partenaires ✓ vers un développement des activités vidéo dans le temps libre (ALSH, espaces jeunes, etc.)	●	page 12
pause déjeuner			
Créer sans attendre mais crescendo	✓ savoir expliquer les bases de la réalisation (les différentes étapes créatives et les différents postes techniques) ✓ priorité aux créations très courtes, réalisées rapidement et sans intervenant vidéo ✓ initiation à la réalisation en tourné-monté ✓ déjouer les pièges des projets de réalisation mal adaptés et mal maîtrisés	●	page 13
Œil agile et incrédule	✓ initiation à l'analyse de tous types de productions audiovisuelles (infos, pubs, fictions, jeux et autres divertissements) ✓ conseils pour l'animation d'ateliers d'analyse adaptés au temps libre et à l'âge de vos publics	●	page 14
Réfléchir sur les médias de masse	✓ réflexion collective sur les usages, les avantages et inconvénients, le fonctionnement et les pouvoirs des médias audiovisuels de masse	●	page 19



programme du vendredi 28 novembre

● apports théoriques et échanges ● apports pédagogiques et mises en pratique

horaires de formation : 9h00-12h30 13h30-17h30 accueil à partir de 8h30

[cliquer pour voir la page](#)

Le montage une activité créative incontournable

- ✓ rappel des bases d'utilisation d'une application de montage
- ✓ techniques d'animation d'ateliers de montage
- ✓ les malles vidéo de l'ADCL 41, quand une application et un matériel adaptés rendent le montage particulièrement simple et ludique
- ✓ pourquoi le montage devrait être l'une des activités prioritaires de l'Education aux Médias et à l'Information (EMI) ?



page 16

Activités d'analyse critique de la pub

- ✓ échange sur la place de la publicité dans les médias audiovisuels et leurs impacts socio-économiques
- ✓ brève présentation d'idées et de conseils pour la conception et l'animation d'activités permettant une analyse critique de la publicité audiovisuelle



page 15

Faire connaître des dessins animés de qualité

- ✓ médiation autour des films d'animation d'auteurs diffusés en salle de cinéma, notamment dans le cadre du festival 1,2,3... Ciné ! de l'Association des Cinémas du Centre



page 20

pause déjeuner

Outils et jeux multimédias créés par ADEIFvidéo

- ✓ présentation et test de nos jeux de montage puzzlerama et musicorama (versions actualisées) et du nouvel outil « stage de découverte à web TV41 »



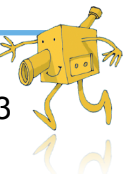
page 18

Réfléchir sur les médias de masse

- ✓ réflexion collective sur les usages, les avantages, les inconvénients, le fonctionnement et les pouvoirs des médias audiovisuels de masse
- ✓ conseils méthodologiques pour l'animation de réflexions collectives dans une démarche de médiation tout public



page 19



une formation pour qui ?

Cette session s'adresse en priorité à deux catégories de participants :

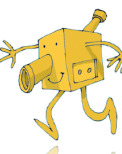
✓ **Les personnes travaillant directement auprès des enfants et des jeunes** ayant déjà animé des activités audiovisuelles dans un cadre éducatif, disposant des bases techniques de la réalisation et souhaitant renforcer leurs compétences

- Professionnels de l'animation enfance/jeunesse
- Intervenants en éducation aux médias (journalistes et autres)
- Employés et bénévoles d'associations d'éducation populaire
- Educateurs
- Employés et bénévoles de médiathèques
- Médiateurs cinéma et éducation à l'image
- animateurs de prévention face à la surexposition aux écrans
- Intervenants vidéo
- Enseignants *

✓ **Les cadres et élus responsables de l'élaboration et de la mise en oeuvre de projets éducatifs d'établissements et de territoires** souhaitant découvrir ou renforcer leurs connaissances de l'éducation aux médias audiovisuels

- Responsables d'établissements socio-éducatifs et de centres de loisirs
- Elus de collectivités locales, responsables de l'enfance/jeunesse
- Elus d'associations socio-éducatives
- Responsables et coordonnateurs de services enfance/jeunesse
- Responsables de formation BAFA, BPJEPS, DEJEPS
- Responsables d'établissements scolaires *

"Le choix des dates de formation peut être pénalisant pour certains publics, notamment pour les enseignants. Nous alternerons donc entre des périodes de vacances scolaires et des périodes travaillées pour les formations suivantes."

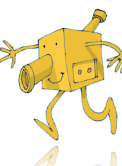


objectifs de la formation



Nos formations tentent de participer au développement des activités vidéo et des activités d'éducation et de sensibilisation aux médias audiovisuels. Un développement, en quantité et qualité, implique le renforcement de différentes compétences et connaissances, dont, pour cette prochaine session :

- ✓ connaître et pouvoir clairement restituer les enjeux prioritaires d'un atelier vidéo et de l'éducation aux médias audiovisuels ;
- ✓ maîtriser les techniques de base et une pédagogie adaptée pour l'animation d'activités vidéo créatives ;
- ✓ maîtriser des méthodes d'analyse de séquences adaptées à un atelier vidéo avec des enfants et adolescents ;
- ✓ intégrer le fort potentiel éducatif des activités de montage et d'analyse, autant pour développement des capacités critiques que créatives ;
- ✓ renforcer les connaissances théoriques sur les médias audiovisuels de masse (réseaux sociaux, TV, cinéma en salle, VOD, jeux vidéo) : objectifs et missions, fonctionnement général, place de la publicité, pouvoirs, audiences, usages, régulation... ;
- ✓ maîtriser les techniques d'animation de réflexions collectives, pour des actions de médiation auprès de publics de tout âge ;
- ✓ identifier le cinéma d'animation de qualité en salle à la fois comme un temps fort et réjouissant des activités enfance/jeunesse ou en famille, mais aussi comme un outil d'éducation aux médias audiovisuels et de médiation autour de la création, du cinéma et des multiples sujets de société.





L'audiovisuel est central dans les loisirs des enfants et des jeunes et dans leur façon de s'informer. Les réponses éducatives à apporter pour l'accompagnement de ces usages doivent impérativement comprendre **des activités de création de vidéos, de visionnage et d'analyse de contenus audiovisuels programmés dans les médias de masse.**

En cohérence avec ce principe pédagogique et en profitant de la dynamique de groupe, cette session donnera priorité à des méthodes de formation actives :

✓ **Exercices avec manipulation du matériel de prises de vue et de montage**

- initiations techniques
- réalisation de vidéos (choix des prises de vues, mise en scène, tournage, interprétation, montage)

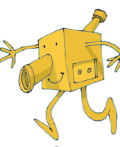
✓ **Exercices de visionnage actif et d'analyse individuelle et collective**

- à partir d'extraits de fictions, de reportages, de publicités
- à partir des vidéos réalisées durant la session
- jeux de montage et d'analyse sur l'application iMovie

✓ **Echanges de témoignages, d'avis et d'idées en petits groupes et en groupe complet**

- autour des apports théoriques
- par des temps de réflexion collective
- pour la préparation des créations vidéo (scénario, mise en scène...)

Les apports théoriques s'appuient régulièrement sur des présentations en vidéoprojection. Des documents sont diffusés tout au long de la session. La prise de notes est toutefois conseillée.



l'équipe de formation

2 professionnels de l'éducation à l'image :

✓ **Ludovic Touchard**

Intervenant vidéo, éducation à l'image et aux médias audiovisuels
Formateur référent - Animateur et formateur d'ADEFvidéo depuis 1999
Environ 700 heures de formation d'adultes déjà animées

✓ **Joséphine Baillet**

Médiatrice cinéma de l'Association des Cinémas du Centre

5 bénévoles d'ADEFvidéo formateurs occasionnels :

✓ **Christopher Coulombeau**

Conseiller numérique au CIAS du blaisois

✓ **François Garnier**

Employé en médiathèque départementale (responsable numérique)

✓ **Stéphanie Escamez**

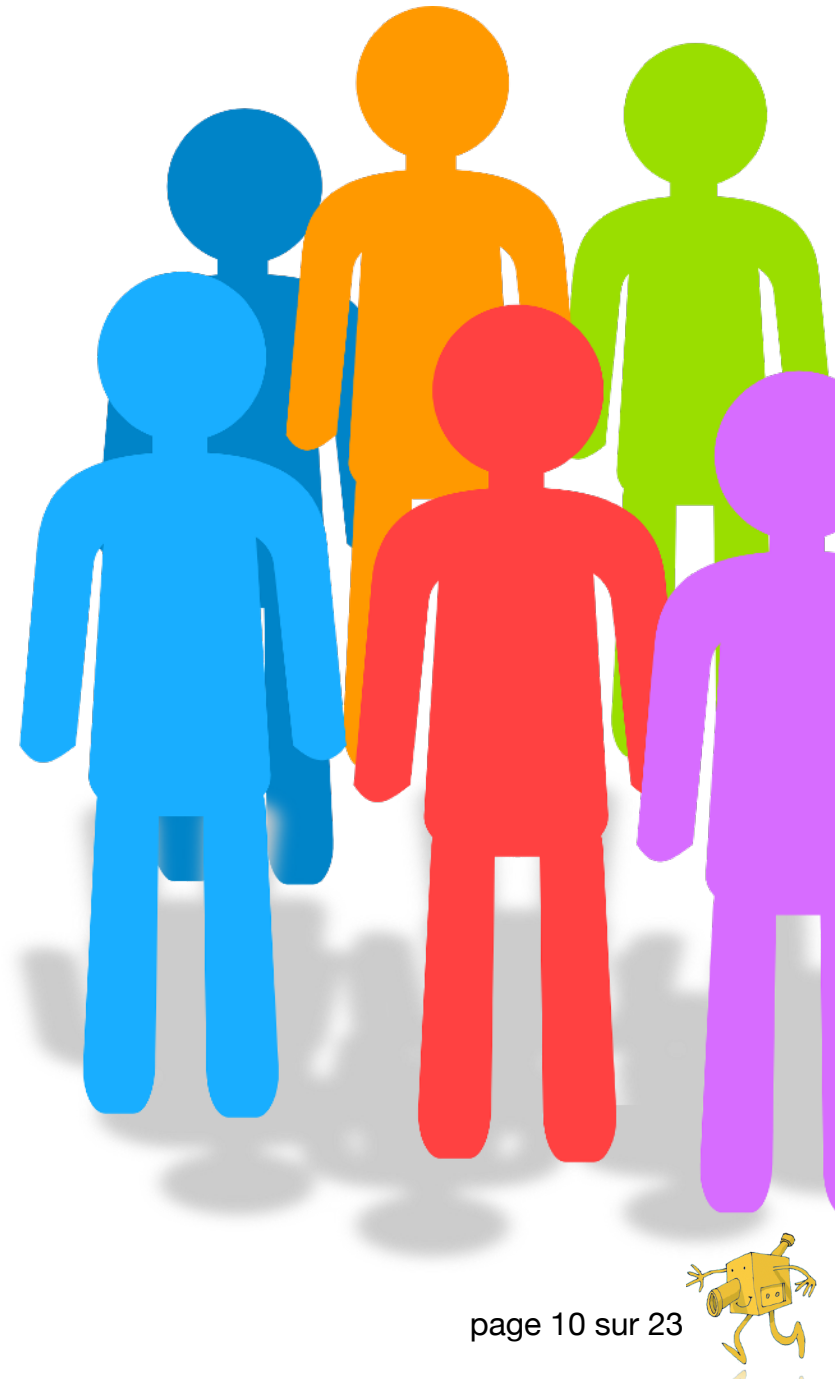
Chargée de communication en Mission Locale (sous réserve)

✓ **Marvin Kalavera**

Enseignant
Animateur d'ateliers vidéo depuis 10 ans

✓ **Julien Bunas**

Directeur de l'association Bibliothèque et Culture (BEC) à Suèvres
Administrateur de l'organisme de formation RESPIRE



organisation et inscription



✓ Lieu de formation

Centre de loisirs de Cabochon
138 rue Cabochon 41000 Blois
<https://www.blois.fr/annuaire/alsh/cabochon>
à 10 mn de la gare SNCF par le bus
ligne C direction Taille aux moines - arrêt Quinière

✓ Horaires

9h00 - 12h30 / 13h30-17h30
accueil dès 8h30
pensez à apporter votre repas

✓ Effectif de participants

10 personnes maximum

✓ Matériel

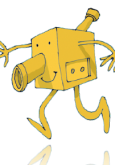
5 caméscopes Sony HD
5 ordinateurs Mac mini pour le montage sur iMovie

✓ Proposition d'hébergement

Foyer des Jeunes Travailleurs de Blois
37 rue Pierre et Marie Curie
02 54 52 36 00
pensez à réserver votre chambre au moins 15 jours avant

✓ Inscription

- par mail : adeif.video@gmail.com
- par téléphone : **06 79 50 07 11**
- coût : **12 euros** pour la session (formation subventionnée)
- la présence sur une seule journée est autorisée
- nous vous conseillons de vous inscrire avant fin octobre



enjeux des activités vidéo et de l'éducation aux médias



De multiples enjeux

Renforcement des capacités créatives, des capacités d'expression et de communication, des capacités d'analyse et du sens critique, des capacités à s'informer, des capacités à comprendre la portée et les effets des contenus médiatiques et à se prémunir de leur dangers, renforcement de l'éthique et du sens des responsabilités des créateurs de contenus, découverte du cinéma et des arts audiovisuels, lutte contre la surexposition aux écrans et l'hyperconnexion, etc.

Les enjeux de l'éducation aux médias audiovisuels sont nombreux et plutôt difficiles à réellement intégrer, à expliquer et à argumenter de façon convaincante, en particulier pour des non spécialistes n'intervenant qu'à l'occasion.

Saisir pleinement les enjeux les plus forts nous semble être un des principaux leviers au développement des pratiques, en quantité et qualité, en renforçant le désir de se former, d'entreprendre, de préparer et de mener à bien des activités éducatives et de médiation.

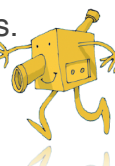
Profiter du groupe pour s'exercer

Par des exercices en binôme, puis en groupe complet, ce temps de formation vise d'abord à bien vérifier la compréhension des enjeux.

Après avoir exprimé et argumenté ce qui vous semble être les enjeux prioritaires, nous définirons ensemble une hiérarchie, en cherchant toujours pour chaque objectifs quelles activités et quels moyens souhaitables sont à mettre en œuvre.

Ce temps doit également mieux préparer les participants à animer avec aisance des démarches persuasives de médiations, dans leur environnement de travail, et auprès de leurs responsables, pour une meilleure prise en compte de l'éducation aux médias dans les politiques éducatives locales. Il s'agit aussi de se préparer à des médiations auprès des parents et de tous les publics.

La médiation autour de l'éducation aux médias ne doit pas être un catéchisme rabâché. Elle réclame une capacité à communiquer clairement sur un sujet sensible et particulièrement d'actualité, en allant à l'essentiel, avec un vocabulaire simple et d'éventuels supports adaptés.



c'est dans la boîte - maîtrise des activités créatives



Initiation à la prise de vues

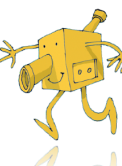
Bien animée, une initiation à la prise de vues avec un groupe de novices permet d'apporter des compétences techniques et artistiques indispensables à l'éveil de la créativité audiovisuelle et au renforcement du sens critique :

- savoir utiliser correctement la caméra, ses fonctions et un trépied
- saisir l'infini des possibilités créatives et des façons de créer une image, de montrer, de filmer un même sujet : point de vue, échelle de cadrage, angles de prise de vues, mouvements de caméra, mise au point, etc.
- saisir les effets et sens produits par les choix techniques et créatifs
- disposer des connaissances techniques et le vocabulaire adapté pour désigner un choix créatif, se faire comprendre de ses équipiers, préparer un découpage technique, faire une analyse, etc.

Créer sans attendre, mais crescendo - initiation à la réalisation

Dans le champ de l'éducation et de l'enseignement, beaucoup de projets de réalisation sont entrepris sans que leurs publics et leurs encadrants soient suffisamment initiés et préparés. Quelque soit le genre de vidéos (fiction, sketch, reportage, pub...), les difficultés de la création sont souvent sous estimées et mal anticipées : participants pas assez actifs, manquant de motivations et d'idées créatives, tournage et montage trop complexes et trop longs, problèmes matériels, son inaudible, récit difficile à comprendre, etc.

Une pédagogie adaptée implique **une approche progressive et motivante** de la création. Nous présenterons différentes activités initiatiques particulièrement souhaitables et les nombreux pièges à éviter. La technique de réalisation en **tourné-monté** et le **format très court** seront fortement encouragés.



œil agile et incrédule - initiation à l'analyse



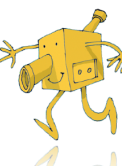
Dans les médias de masse, les contenus audiovisuels vidéo (images filmées ou animées) sont le type de production générant le plus d'audience et dont **les pouvoirs de persuasion et de captation de l'attention** sont les plus forts.

En éducation aux médias, les activités d'analyse et décryptage de contenus de la télé, des plateformes, du cinéma en salle, de Youtube et autres réseaux sociaux devraient donc être prioritaires. Malheureusement, ces pratiques restent trop rares.

Pour une approche simplifiée de décryptage, adaptée aux plus jeunes, notamment en temps libre dans le cadre d'un atelier vidéo, l'analyse **des aspects liés directement aux techniques audiovisuelles** nous semble prioritaire : découpage technique, choix des prises de vues, montage et mixage, puis, plus brièvement les mises en scènes : interprétation, décor, éclairage, etc. A cette occasion, nous reviendrons sur les éléments concourant à la captation de l'attention. Pour un reportage, animer une analyse objective sur **le traitement de l'information** est un exercice très enrichissant, mais plus complexe et réclame des compétences et connaissances plus avancées.

Ce temps de formation permettra d'aborder ensemble :

- ✓ les enjeux éducatifs de l'analyse (renforcement du sens critique, du discernement, des techniques créatives, du caractère très construit, calculé et artificiel de la majorité des productions audiovisuelles, de la connaissance des médias de masse, etc.)
- ✓ des méthodes adaptées d'analyse (dynamiques, pas trop longues...)
- ✓ le choix d'outils multimédias aidant à animer une analyse ludique
- ✓ les connaissances techniques dont les publics doivent disposer pour participer à une analyse
- ✓ les questions de droit d'auteur pour une utilisation légale des vidéos à analyser



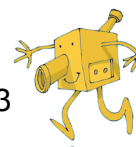
PUB



En France, depuis plusieurs années, la politique de l'Etat en matière d'éducation aux médias se focalise sur l'information, en particulier via les réseaux sociaux, et s'intéresse beaucoup moins à d'autres contenus médiatiques aussi sensibles. L'étude de la publicité, des divertissements et de la fiction nous semble également indispensable. Le renforcement de l'esprit critique et de la vigilance face à tous les médias implique de concevoir et de proposer des activités éducatives pertinentes, adaptées et motivantes autour de ces contenus omniprésents dans les médias de masse et le quotidien de la majorité de la population.

Une fois encore, il s'agit de **comprendre les potentiels pouvoirs de captation de l'attention et d'influence de l'audiovisuel** et d'acquérir des réflexes de **mise à distance et de vigilance, en particulier face aux effets de la publicité directe ou dissimulée** : valeurs idéologiques, encouragement à la surconsommation, impact environnemental, impact sanitaire notamment sur l'équilibre alimentaire, endettement des consommateurs, etc.

Après un échange de fond, ce bref temps de formation donnera quelques pistes pour envisager et préparer des activités éducatives et de médiation autour de la publicité.



le montage, une activité créative incontournable



Nous rencontrons ou observons beaucoup de porteurs de projets vidéo et d'animateurs d'ateliers éducatifs impliquant très peu leurs publics, voire pas du tout, dans les activités de montage. Manque de temps, manque de méthodes motivantes, application de montage et matériel inadaptés sont souvent les obstacles constatés.

Pourtant les activités de montage sont indispensables et prioritaires à la création vidéo et à une éducation pertinente aux médias audiovisuels.

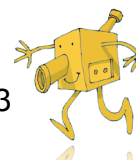
Les ateliers éducatifs d'ADEIFvidéo, notamment avec **le matériel de l'ADCL41** (voir page 21), montrent que de multiples activités sont possibles et particulièrement appréciées des publics, dès 8 ans ! Montage et modification de vidéos et photos, insertion d'effets, de textes, de musiques, de bruitages, de commentaires, les possibilités de choix créatifs sont infinies.

Selon nous, un enfant ou un ado réalisant régulièrement, seul ou collectivement, des montages même relativement simples, acquiert un précieux savoir. Cette activité créative permet d'atteindre rapidement **un niveau de conscience et de compréhension des puissants pouvoirs de la vidéo** (création, expression, communication) et renforcer naturellement son sens critique.

Nous tenterons de vous convaincre de **ne pas faire l'impasse sur cette étape indispensable** et verrons ensemble comment réussir vos ateliers : choix d'un logiciel et d'ordinateurs adaptés et bien maîtrisés, jeux et exercices initiatiques, quelques conseils et règles pour ne pas se perdre dans les choix créatifs, etc.

Depuis ce lien, une présentation des enjeux du montage et quelques pistes d'activités initiatiques :

<https://www.adeifvideo.fr/drupal-8/les-activites-de-montage>



renforcement des connaissances sur les médias audiovisuels



Pas de sens critique éclairé et perspicace sans connaissances !

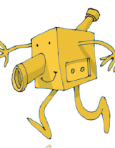
Ce temps de formation vise à encourager toutes sortes d'activités en temps scolaire, comme en temps libre, permettant aux enfants et aux jeunes d'acquérir quelques connaissances essentielles sur les médias audiovisuels de masse (TV, plateformes, cinéma, Youtube, TikTok et autres réseaux sociaux).

Quels sont leurs objectifs, leurs moyens humains et matériels, leurs niveaux de dépendance à la pub, leurs audiences ? Comment sont réalisés les différents contenus (fictions, infos, pubs, jeux et autres divertissements) ? Des plus simples aux plus complexes, de multiples thèmes peuvent être abordés.

Temps de cerveau humain disponible

Pour la première fois en formation d'adultes, nous aborderons la question de **l'économie de l'attention** et comment les médias audiovisuels s'emploient à **générer toujours plus d'audience**. Différentes techniques de séduction et de captation des regards et des esprits sont sans cesse à l'œuvre, cherchant, entre autre à **générer divers sentiments et émotions auprès des publics**. **Nous présenterons les techniques les plus efficaces, mais aussi les plus dangereuses**, en particulier pour les enfants, les jeunes et les adultes les plus vulnérables (sensationalisme, voyeurisme, violence, haine, provocation, etc.). Face à **l'hyperconnexion et la surexposition aux écrans**, nous ferons le point sur les solutions et alternatives crédibles et souhaitables à conseiller aux familles.

Pour rappel, l'expression « **temps de cerveau humain disponible** » formulée en 2004 par un ancien président-directeur général du groupe TF1, révélait ce que la chaîne vendait à ses annonceurs : « (...) pour qu'un message publicitaire soit perçu, il faut que le cerveau du téléspectateur soit disponible. Nos émissions ont pour vocation de le rendre disponible : c'est-à-dire de le divertir, de le détendre pour le préparer entre deux messages. Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible. »



outils et jeux pédagogiques créés par ADEIFvidéo



ADEIFvidéo crée des outils multimédias originaux, dont des jeux, permettant de s'initier au montage, au mixage et à des activités d'analyse dynamiques et motivantes.

De façon ludique, ils offrent à nos publics la possibilité de visionner des vidéos, monter des plans, les découper, les associer, les transformer, les comparer, etc.

Proposés au moyen deux logiciels sous Mac : **Final Cut Pro** et **iMovie**, ils peuvent facilement être conçus sur n'importe quel autre logiciel.

[Ici la présentation de l'ensemble de nos outils et jeux pédagogiques](#)

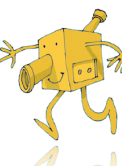
6 outils régulièrement utilisés dans nos ateliers et très appréciés seront présentés et expérimentés durant la formation.

4 jeux :

- ✓ Puzzlerama (nouvelles versions)
- ✓ Musicorama (version améliorée)
- ✓ Quantiscope
- ✓ Intruscope

2 récits multimédias interactifs :

- ✓ Vois-tu mieux que Zébulon le caneton ?
- ✓ Stage à webTV41 (tout nouvel outil créé en 2025)



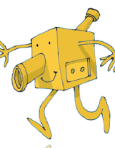


Depuis fin 2017, ADEIFvidéo organise des soirées de discussion sur les médias, à la manière d'une réflexion collective, pour s'interroger sur leur place dans notre quotidien, leurs avantages, leurs inconvénients, leurs pouvoirs d'influences et les réponses éducatives à apporter pour des usages raisonnés. Dans un esprit convivial et d'écoute bienveillante, le principe est d'échanger librement des témoignages, des opinions et des idées. Les propos retranscrits restent anonymes et diffusés uniquement au sein de notre association.

Durant la formation, deux temps d'échanges analogues seront animés.

Les participants seront encouragés à reproduire cette activité de médiation avec leurs publics. Elle implique une préparation importante, des méthodes d'animation et quelques règles pour garantir des prises de parole sécurisées et équitables, dont dépend la réussite de la rencontre. Ces conditions seront étudiées.

[Voir la liste de nos 12 rencontres déjà réalisées](#)



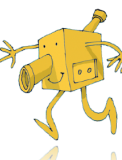
faire connaître des dessins animés de qualité !



L'Association des Cinémas du Centre est composée de près de cinquante salles de cinéma, indépendantes, associatives, privées ou municipales. Elle coopère avec ADEIFvidéo pour des activités éducatives et des formations depuis 2015. Nous partageons l'idée qu'une démarche de communication et de sensibilisation est nécessaire auprès des acteurs éducatifs pour que leurs publics profitent davantage des films d'animation de qualité présentés en salle.

Avec la participation de [Joséphine Baillet](#), médiatrice cinéma de l'ACC

- ✓ présentation de la programmation de films et des ateliers créatifs destinés aux enfants et aux jeunes, notamment dans le cadre des précédentes éditions du festival *1,2,3... Ciné !* ;
- ✓ sensibilisation aux enjeux éducatifs et culturels des films d'animation de qualité et des ateliers proposés ;
- ✓ réflexion sur les conséquences d'une trop forte exposition aux œuvres très commerciales, très formatées, répétitives et peu créatives ;
- ✓ réflexion sur la communication des œuvres cinématographiques, celles bénéficiant d'une surexposition médiatique aux détriments de nombreux autres moins diffusées et moins médiatisées ;
- ✓ rappel du rôle des établissements scolaires et d'accueil éducatif quant à l'ouverture culturelle. Envisager le film d'animation comme support de médiation autour de la création artistique, le cinéma et de multiples sujets de société (cultures, histoire, géopolitique, discriminations, inégalités et luttes sociales, environnement, etc.).





les malles vidéo de l'ADCL 41



En 2021, l'**Association de Développement des Centres de Loisirs du Loir-et-Cher** s'est dotée d'un équipement technique dédié à la mise en œuvre d'activités vidéo et d'éducation aux médias audiovisuels.

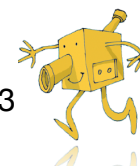
Cet équipement est désormais mis gratuitement à la disposition des structures membres du réseau. Il peut être aussi loué par les structures non membres.

Deux malles ont été constituées

- ✓ une malle « prise de vues » : 2 caméscopes et 2 trépieds
- ✓ une malle « montage » : 3 ordinateurs Mac mini et 3 écrans

Dans notre département, un équipement aussi complet et de telle qualité, dédié au prêt pour des activités en temps libre, est particulièrement rare. Les investissements ont reçu le soutien financier de la **CAF du Loir-et-Cher**.

Cette opération a été réalisée en partenariat pédagogique avec ADEIFvidéo pour le choix du matériel, son paramétrage, la mise à disposition de jeux éducatifs de montage et la formation des encadrants éducatifs. Nous effectuons également la maintenance du matériel. En contrepartie, notre association peut en disposer pour nos formations et certains projets.



partenaires pédagogiques et financiers de la formation



partenaires financiers



Le budget de cette formation est de **2 300 €**

(conception, communication, animation, frais de déplacement, valorisation de l'aide en nature)

Participations : SDJES 41 : 800 € FDVA : 500 € Conseil Départemental 41 : 400 € Participants : 120 €

Autofinancement ADEIFvidéo : 180 €

partenaires techniques et pédagogiques



Ville de Blois

Prêt des locaux et aide à la communication

Le service jeunesse de la ville de Blois et ADEIFvidéo coopèrent pour des activités éducatives et des formations depuis 2016



Association de Développement des Centres de Loisirs du Loir-et-Cher

Prêt de matériel vidéo et aide à la communication

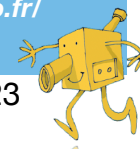
L'ADCL 41 et ADEIFvidéo coopèrent pour des activités éducatives et des formations depuis 2018



Association des Cinémas du Centre

Intervention sur la formation et aide à la communication

L'ACC et ADEIFvidéo coopèrent pour des activités éducatives et des formations depuis 2015 <https://cinemasducentre.asso.fr/>



liens utiles vers notre site web



Notre site web www.adeifvideo.fr apporte de nombreuses informations sur notre association et ses activités. Il présente des contenus pédagogiques pouvant être utiles à la préparation de vos ateliers.

Quelques pages conseillées :

- ✓ **Présentation d'ADEIFvidéo**
- ✓ **Notre projet éducatif**
- ✓ **Nos activités éducatives**
- ✓ **Liste de nos formations animées depuis 1999**
- ✓ **Bilan de nos formations depuis 1999**
- ✓ **Ressources documentaires**

ADEIFvidéo - 32 place de la Paix - 41200 Romorantin-Lanthenay
06.79.50.07.11 - adeif.video@gmail.com

