

Balises pour un itinéraire en
**éducation
au cinéma**
tout au long de la vie

Sommaire

AVANT-PROPOS		3
CHAPITRE 1	De 3 à 5 ans	7
CHAPITRE 2	De 5 à 8 ans	15
CHAPITRE 3	De 8 à 12 ans	25
CHAPITRE 4	De 12 à 14 ans	36
CHAPITRE 5	De 14 à 18 ans	41
CHAPITRE 6	Formation initiale des enseignants et animateurs	47
CHAPITRE 7	Formation continuée des enseignants et animateurs	50

Avant-propos

Le cinéma, outil d'éducation à la démocratie et au "vivre ensemble"

L'éducation à la démocratie et au "vivre ensemble" fait incontestablement partie des missions de notre système éducatif et scolaire. Et, parmi les instruments susceptibles d'être utilisés dans cette perspective, le cinéma représente sans aucun doute un média séduisant, facilement accessible, susceptible de provoquer le débat et la réflexion, tout en ayant un fort impact émotionnel. La projection d'un film pour une classe ou lors d'activités socioculturelles avec des jeunes s'apparente parfois à un moment où la notion de divertissement peut apparaître comme une fin en soi.

Le film est aussi souvent utilisé dans une dimension pédagogique visant à illustrer un propos. L'enseignant ou l'animateur projettera un film traitant d'une thématique choisie parce qu'il entend sensibiliser son jeune public à celle-ci. C'est ce que nous appellerons l'éducation par le cinéma. Certes, ceci est intéressant en soi, cependant, le cinéma au sens large du terme recèle d'autres vertus éducatives, souvent sous-estimées, que ce document va tenter de mettre en évidence. C'est ce que nous appellerons l'éducation au cinéma (Voir définition du CSEM p.5).

Média à part entière, le cinéma n'est pas "innocent". Comprendre qu'une fiction, qu'un documentaire, qu'un dessin animé sont avant tout des "constructions" combinant l'image animée et le son (le langage), avec un point de vue spécifique (celui de l'auteur) et lié au contexte historique, social, culturel et économique dans lequel il a été conçu ; permet de donner un sens au film, de mettre en perspective son contenu et sa forme, de relativiser ses propres émotions et son premier regard sur l'œuvre, de motiver une adhésion ou un rejet par rapport à son postulat.

À terme, le jeune spectateur pourra à son tour toucher aux techniques lui permettant de devenir "producteur" d'information audiovisuelle mais pas n'importe comment car il ne suffit pas de savoir manipuler sa tablette, son smartphone ou encore sa caméra pour se retrouver dans la peau d'un cinéaste averti. Il y a des règles, des limites, des techniques et des contingences sociales et culturelles qu'il convient de respecter (cf. point 7 "précautions").

Sensibiliser le jeune citoyen à l'éducation au cinéma, c'est le préparer à dépasser son rôle de spectateur-consommateur et l'amener à se forger un esprit critique et responsable, que ce soit en qualité de spectateur ou de producteurs. Voici ce que ce tableau vous invite à baliser.

Les balises en éducation au cinéma

Jusqu'alors, il n'existait pas en Fédération Wallonie-Bruxelles de document présentant un parcours citoyen en matière d'éducation au cinéma et ce, dès le plus jeune âge. Ce tableau vous présente 26 expériences cinématographiques, divisées en 7 chapitres (correspondant chacun à une tranche d'âge) que tout individu devrait avoir vécues en matière de cinéma. Chacun de ces chapitres se fonde sur trois pôles autonomes et complémentaires :

- découvrir une diversité de films, dans des conditions de visionnement adaptées aux circonstances et à la qualité de l'œuvre (cf. point 5 "précautions").
- analyser des films dans toutes leurs dimensions (cf. point 6 "précautions").
- mener des activités préparatoires à la réalisation d'un film (cf. point 7 "précautions").

Pour ce faire, chaque chapitre propose plusieurs expériences, au départ très simples et se complexifiant au fil de l'âge. Ces expériences sont illustrées par différents exemples d'activités ; leurs intentions (but à atteindre) ; les compétences transversales et/ou disciplinaires (de 3 à 14 ans) et les compétences terminales (de 14 à 18 ans) qui y sont développées. Des ressources techniques et des prolongements créatifs sont également prévus pour vous permettre d'aller plus loin dans votre démarche. Pour ce qui est de la formation initiale et continuée, plusieurs pistes évoquées devraient permettre d'améliorer l'approche de l'éducation au cinéma que peuvent en avoir les professionnels de la formation.

À côté des compétences transversales, disciplinaires et terminales telles que définies dans les missions de l'enseignement de la Fédération Wallonie-Bruxelles, il convient de prendre également en compte les compétences en éducation aux médias telles que définies par le Conseil supérieur (CSEM). L'illustration d'un exemple concret est présentée à la fin de ce document.

Précautions et mise en garde aux formateurs et aux parents

1. Ce tableau ne se veut pas exhaustif. Il présente des expériences parmi tant d'autres et tend davantage à vouloir illustrer un propos et ouvrir à la créativité plutôt que de cadenasser et enfermer son usager dans un schéma préétabli. Il conviendra à chacun de s'approprier le document en fonction des situations rencontrées et des publics qui lui sont confiés.
2. Les expériences et exemples d'activités prévus par tranche d'âge sont bien évidemment à prendre avec souplesse. Ainsi, en fonction de la situation et en connaissance de son groupe, un formateur peut aussi proposer des expériences "de 8 à 12 ans" à un public plus âgé.
3. L'objectif de ce tableau des balises est, non pas de forger de futurs professionnels du cinéma et de l'audiovisuel, mais bien d'éveiller la curiosité des jeunes apprenants ; de leur apprendre à donner du sens aux productions qu'ils seront amenés à voir tout au long de leur vie ; tout en les initiant à prendre de la distance et avoir un regard critique par rapport à une forme et à un contenu cinématographique.
4. L'enseignant et/ou l'éducateur devra avoir à l'esprit que le cinéma est aussi une construction économique. Il devra dès lors veiller à sensibiliser le jeune public aux démarches de marketing qui sous-tendent l'exploitation de films dits "commerciaux" : placement de produit, figurines liées au film, stratégies marketing accompagnant la sortie du film, etc... L'enfant n'est, en effet, guère conscient qu'il est la cible de ces démarches de marchandising.
5. Il est important d'attirer l'attention des enseignants et futurs enseignants sur le fait que l'utilisation du cinéma en classe ne peut se limiter aux grands standards et autres télévisions scolaires. Il existe d'autres productions qui méritent toute l'attention : des documentaires, des web-documentaires, des productions alternatives qui peuvent développer l'esprit critique du jeune à la fois sur le contenu mais aussi sur la forme de l'œuvre.
6. Il conviendra de laisser à chacun sa propre interprétation de l'œuvre cinématographique, cela contribue à un travail de reconstruction intellectuelle basé sur la compréhension du film. Celui-ci est un objet construit qui mérite un travail d'interprétation et de réappropriation. C'est en quelque sorte un propos général qui mérite d'être interrogé.
7. Lors d'expériences amenant l'enfant et l'adolescent à devenir producteur d'information audiovisuelle, il conviendra de sensibiliser et d'éduquer, dès le plus jeune âge, à tenir compte du cadre légal : droits d'auteurs, droit à l'image, respect de la vie privée, etc... Ainsi qu'à la force symbolique de l'image et qu'aux stéréotypes et clichés stigmatisants qui peuvent être véhiculés consciemment, ou non, dans les productions.
8. L'exposition des jeunes enfants aux lumières bleues des écrans (leds) ainsi qu'aux ondes électromagnétiques de hautes fréquences émises lors d'utilisation de technologies de communication sans fil a amené le Conseil supérieur belge de la Santé à préconiser un usage modéré, encadré et raisonné de ces technologies.

Avis led du Conseil supérieur belge de la Santé CSS 9341 – mars 2016

http://www.health.belgium.be/sites/default/files/uploads/fields/fpshealth_theme_file/css_9341_avis_led_a4.pdf

Pour une « Éducation aux Cinéma »

ÉDUIQUER AU CINÉMA

L'éducation au cinéma devrait favoriser chez le spectateur une approche active et critique de l'image animée et du son. Par le terme « critique », on ne vise pas l'analyse critique du film mais bien le développement de l'esprit critique, du jugement sociologique du spectateur face à toute production cinématographique et plus largement médiatique. Dans l'ensemble de la production audiovisuelle et médiatique,

Le cinéma se caractérise par les critères suivants:

- La dimension socio-économique qui caractérise la production, la distribution, la diffusion cinématographique ;
- Le point de vue de l'auteur ;
- Le caractère non personnalisé de la communication cinématographique ;
- La perspective du ou des publics ;
- L'approche combinée et active de l'image et du son (langage) ;
- L'unité du discours (narrative, esthétique, argumentaire).

Enfin, les critères devront prendre en compte ce qui distingue l'objet cinéma des autres productions médiatiques.

Objectifs

L'éducation au cinéma devrait notamment aider le spectateur à donner un sens au film, à mettre en perspective son contenu et sa forme, à relativiser ses propres émotions et son premier regard sur l'œuvre, à motiver une adhésion ou un rejet. Éduquer au cinéma, c'est contribuer à donner au spectateur, face au film, un regard critique et un rôle de co-énonciateur grâce à une appropriation de l'œuvre en tant que récepteur. C'est l'aider à identifier le point de vue du réalisateur et les éléments de langage mis en œuvre par ce dernier pour faire passer ce point de vue auprès de son public. C'est également le rendre capable de cultiver son plaisir, d'exercer et d'affiner son jugement, de construire son expertise en devenant un cinéophile curieux.

Mais l'éducation au cinéma peut également poursuivre un objectif d'un autre type, complémentaire : faire en sorte que le spectateur/récepteur puisse, s'il le désire, devenir à son tour émetteur. Dans ce cas, il importe qu'il acquière les compétences nécessaires à l'expression et à la communication par l'image animée et le son tout en s'appropriant les fonctionnalités des nouveaux outils.

ÉDUIQUER AU CINÉMA À L'ÈRE NUMÉRIQUE

De nos jours, une éducation au cinéma doit prendre en compte les nouvelles déclinaisons de l'image et l'émergence des médias numériques. En quelques années, cette émergence a largement modifié le domaine qui nous occupe. Le texte cinématographique a vu ses modalités d'écriture, de production, de diffusion et de projection se transformer profondément. Ces changements ont engendré des perceptions et des pratiques nouvelles. L'éducation au cinéma est ainsi devenue un véritable lieu de convergence et d'intégration des technologies de l'information et de la communication, ainsi que des pratiques qui en sont issues.

Plusieurs facteurs participent à cette mutation profonde :

- Le développement exponentiel des techniques numériques et l'accès démultiplié qu'il offre au patrimoine cinématographique mondial ;
- Les progrès de la vidéo-projection et des dispositifs comme le home cinéma au plan de la qualité de la diffusion image/son ;
- Les sites de mutualisation des ressources ;
- La banalisation des nouveaux outils numériques de prise de vue et de montage permettant l'accès simplifié à l'autoproduction ;
- L'intégration dans une même création de différentes sources et types de contenus – textes, images d'archives, son, images en live, schémas ;

La numérisation est venue irriguer l'ensemble des activités de visionnement, de recherche documentaire sur des films et réalisateurs, de mise en images et en sons, d'échanges cinéphiles.

Ces applications de la révolution numérique ont induit de nouveaux comportements, collectifs ou individuels, une cinéphilie plus ouverte et plus diversifiée et qui s'adapte au formatage d'une image se pliant elle-même à la multitude des écrans, ceux de la salle obscure, de la TV, de l'ordinateur, du GSM ou de la console de jeux vidéo...

L'éducation au cinéma doit, elle aussi, prendre en compte ces mutations comportementales et technologiques.

POUR DE NOUVELLES STRATÉGIES

Il importe désormais de mettre en place les nouvelles stratégies d'une cinéphilie évoluant au gré de ces mutations.

Théorie et pratique, visionnement collectif et individuel, images du cinéma "des premiers temps" et images hybrides que nous côtoyons au quotidien, œuvre globale et extraits significatifs doivent se rejoindre et se fondre dans un réseau de ressources complémentaires, de lieux, de méthodes d'analyse ou de réalisation.

L'éducation au cinéma peut aujourd'hui se fonder sur trois pôles autonomes et complémentaires : voir des films, les analyser, en réaliser. Une circulation intelligente, c'est-à-dire cohérente et efficace, peut ainsi se construire et s'organiser entre ces trois pôles, en veillant à ce qu'ils s'alimentent mutuellement.

- **Découvrir** une diversité de films, dans des conditions de visionnement adaptées aux circonstances et à la qualité de l'œuvre.
- **Analyser** des films dans toutes leurs dimensions pour être capable de prendre le recul nécessaire, sans que cette analyse se transforme nécessairement en un exercice formel et académique.
- **Réaliser** des films car cela favorise la maîtrise du langage, la construction du fil narratif, l'élaboration, la défense d'un point de vue et la prise en compte du feedback d'un public.

Ces trois pôles servent à l'apprentissage structuré de l'image animée et du son, dans leur capacité à produire du sens et des représentations.

L'IMPORTANCE CULTURELLE DU CINÉMA

Le film professionnel ou la vidéo possèdent des natures et des fonctions très contrastées. Il peut s'agir d'objets médiatiques qu'il faut rentabiliser, qui obéissent aux critères et contraintes de tout objet issu d'un circuit de production, de distribution ou d'exploitation. Il peut s'agir d'un travail d'auteur, d'une œuvre de création ou d'engagement esthétique. Il peut s'agir de l'expression d'une émotion, d'un idéal de vie, d'un credo sociétal ou politique. Ils peuvent être des formulations diverses, de la fiction au documentaire, de l'essai au témoignage, en passant par tous les genres hybrides ou mixtes.

Très souvent, d'ailleurs, les fonctions et natures ne cessent de se recouper, échappant aux genres, aux normes et aux catégories qui ont pu marquer les débuts du cinéma et l'on observe des filiations très contrastées à l'égard des grands modèles du 7ème Art. Ainsi, la création d'images et de sons va prendre, tour à tour, la forme d'un spot publicitaire, d'une capsule vidéo, d'un grand reportage

TV, d'une émission d'information, d'un long métrage de fiction, d'un documentaire, d'un feuilleton ou d'une série, d'une émission de docu-fiction ou de télé-réalité, d'une œuvre d'art et d'essai ou d'une autoproduction diffusée sur internet. Ce document, quel qu'il soit, vaut d'être vu dans un cursus d'éducation à l'image animée et au son. Il doit être resitué dans son contexte de production, dans son intentionnalité, dans son écriture et sa mise en scène, parce qu'il fait partie de notre culture iconique et de notre environnement médiatique. Comme tel, il mérite que nous nous intéressions à lui comme expression culturelle et comme forme audiovisuelle singulière. En même temps, chaque réalisation doit être replacée dans un paysage audiovisuel complexe, multiforme, sous-tendue par des valeurs très différentes.

VERS UN NOUVEAU MODÈLE D'ÉDUCATION AU CINÉMA

Dans cette optique, l'éducation au cinéma doit sans doute être repensée et reconstruite, avec des matériaux composites, parfois très disparates. Elle ne peut se contenter des objectifs de la cinéphilie savante, ni des critères d'une cinématographie classique, sans pour autant les renier. Elle doit s'inscrire dans une mouvance qui exige une incessante remise en question. En aucun cas, elle ne peut sacrifier à des impératifs exclusivement économiques, corporatistes ou identitaires. Elle se doit de viser à l'interculturalité et de se ménager le maximum d'ouvertures possibles, sur les contenus, les choix formels et les orientations idéologiques.

L'éducation au cinéma doit permettre à chacun de s'approprier des outils d'analyse et d'expression, de favoriser la construction et l'échange des points de vue dans le respect des sensibilités de chacun. Les outils et compétences ainsi acquises sont pleinement transposables à l'approche de l'ensemble des autres médias.

L'Éducation au cinéma ne peut donc être que complémentarité et synergie, dans les dispositifs physiques, les références épistémologiques, les options méthodologiques, et surtout dans la mise en pratique des processus d'apprentissage.

Bruxelles, le mardi 8 novembre 2016

**Le Conseil supérieur de
l'éducation aux médias**

CHAPITRE 1

De 3 à 5 ans

Expérience 1

Faire ses premières expériences cinématographiques :

Expérimenter les environnements multiples de visionnage d'un film (grand écran, TV, tablettes...).

Intentions de l'activité

- 1.1. Se rendre compte que la proportion des images sur grand écran diffère par rapport à un écran de télévision ou d'ordinateur ainsi que la qualité du son : aiguïser sa sensibilité provoquée par ces proportions démesurées par rapport à leur taille réelle.
- 1.2. En fonction du contexte, une interactivité peut être induite en présence d'autres enfants et d'adultes.

Exemples d'activités

- 1.1. Privilégier la vision d'un film en salle de cinéma qui favorise l'expérience collective et le dialogue après la vision (en famille ou avec l'école).
- 1.2. Découvrir un film à la télévision ou sur du matériel approprié avec des adultes ou d'autres enfants.

Education artistique

Compétences transversales :

- Exprimer une émotion ressentie face à une situation particulière (salle de cinéma).
- Décrire ses sensations.

Education artistique

Compétences transversales :

- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Lecteurs appropriés
- Matériel permettant la vision du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Recréer l'ambiance de cinéma avec rétroprojecteur sur un mur blanc.
- Créer des affichettes avec quelques images marquantes du film, soit imprimées, soit redessinées afin d'engager une discussion autour du sujet.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>.

Quelques exemples :

- Programme de projection des films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 2

Faire ses premières expériences cinématographiques :

Percevoir le film et la distinction entre l'image (visuelle et le son) et le réel.

Intentions de l'activité

- 2.1. Se rendre compte qu'un objet vu dans le film peut être très différent du même objet dans la réalité (taille, couleurs,...).
- 2.1. Apprendre à faire la distinction simplement entre le dessin et la prise de vue réelle.

Exemples d'activités

- 2.1. Comparer un même objet dans un film et en réalité en utilisant ses cinq sens.
- 2.2. Faire la différence entre un dessin animé et un film (fiction ou documentaire) en prises de vue réelles.
- 2.3. Regarder des photos ou des reportages sur le tournage d'un film vu pour prendre conscience du processus de fabrication et du rôle des différents intervenants, en particulier le réalisateur.

Français :

lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Saisir l'intention dominante de l'auteur : informer, émouvoir, donner du plaisir,...
- Réagir en interaction avec d'autres et distinguer :
 - le réel de l'imaginaire ;
 - le réel du virtuel ;
 - Le vraisemblable de l'in vraisemblable ;
 - Le vrai du faux.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Matériel de visionnement du film disponible à l'école ou à domicile

Ressources filmiques

- Une scène qui se passe dans la nature où le personnage marche à pieds nus dans les graviers...

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Loto tactile, olfactif (faire le lien entre une image retraçant une ambiance et les sensations réelles). Il conviendra pour ce faire de partir de choses connues et simples : cailloux, mousse, herbe, le parfum du café, du muguet, de la soupe, etc.
- Créer un tableau reprenant les personnages qui font peur, les personnages rassurants (affectif).
- Comparer les personnages d'un dessin animé avec des animaux et personnages réels, etc.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projections de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 3

Faire ses premières expériences cinématographiques :

Faire ses premières expériences quant à la spécificité de l'image audiovisuelle.

Intentions de l'activité

- 3.1. & 3.2. Se rendre compte du lien qui existe entre le son et l'image.
- 3.3. & 3.4. Prendre conscience du caractère hétérogène du cinéma.

Exemples d'activités

- 3.1. Voir une séquence de film en coupant le son puis en masquant l'image.
- 3.2. Décrire la scène par des couleurs, recréer du son par de la musique, des bruitages, ... correspondant aux images.
- 3.3. Comparer divers types d'images représentant la même chose (un animal dessiné au cinéma et un même animal photographié).
- 3.4. Décrire les caractères des objets selon la nature de l'image.
Exemple : un ours dessiné est plus convivial qu'un ours photographié.

Education artistique

Compétences transversales :

- Associer des perceptions et les classer dans l'un ou l'autre domaine sensoriel (son et image).

Compétences disciplinaires :

- Traduire une ambiance, une atmosphère.
- Reproduire, imiter un bruitage, un décor sonore.

Français : Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Dégager l'organisation du document, repérer la manière dont les éléments sont décrits.

Compétences disciplinaires :

- Gérer la compréhension du document pour dégager les informations implicites (inférer).

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Matériel de visionnement du film disponible à l'école ou à domicile



Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Recréer les bruitages d'une séquence de film, de dessin animé.
- Dessiner un animal vu en photographie mais de manière à le rendre sympathique.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projections de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 4

Faire ses premières expériences cinématographiques :

S'exprimer sur le film.

Intentions de l'activité

- 4.1. S'exprimer, échanger avec ses pairs, donner son point de vue.
- 4.2. Être capable de se remémorer le film en le transposant dans un autre média tout en faisant appel à l'imaginaire de l'enfant.
- 4.3. Apprendre à identifier et exprimer ses émotions.

Exemples d'activités

- 4.1. Débattre autour d'un film en classe ou en famille.
- 4.2. S'approprier le film ou la séquence et le « traduire » à sa manière au travers d'animations incluant diverses formes d'expression :
 - Rejouer des saynètes, se déguiser comme dans le film (*).
 - Dessiner un moment du film ou un personnage et le présenter aux autres.
 - Utiliser une figurine ou une poupée et rejouer certaines saynètes du film.

- 4.3. Exprimer son ressenti par rapport au film : joie, peine, peur, colère,...

Education artistique

Compétences transversales :

- Donner et défendre son avis sur des productions.

Compétences disciplinaires :

- Agir et exprimer, transférer et créer des mouvements, des gestes, des expressions vocales.

Compétences transversales :

- Exprimer une émotion ressentie face au film visionné.

(*) Lorsque les saynètes sont rejouées, veiller à ce que chaque enfant puisse échanger les rôles afin qu'il ne se cantonne pas dans un personnage précis.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Matériel permettant la vision du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le regarder

- Dramatiser une scène choisie, recréer les bruitages et associer à la scène jouée.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>.

Quelques exemples :

- Programme de projection des films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 5

Faire ses premières expériences de manipulation de matériel.

Intentions de l'activité

- 5.1. Fixer dans le temps un moment précis de la vie scolaire (*).
- 5.2. Découvrir le mouvement au départ d'une prise de vue.
- 5.3. Constaté que sa vision des choses est différente de ce que « voit » la caméra.

Exemples d'activités

- 5.1. Expérimenter l'appareil photo en classe, cadrer, prendre des photos, les comparer, les commenter (cf. point 7 « précautions » p. 4).
- 5.2. Expérimenter le caméscope ou la caméra ou encore la tablette, visionner le résultat et le commenter.
- 5.3. L'œil au viseur d'une caméra, cadrer un espace dans la classe et faire jouer le zoom.

Education par la technologie : observer, émettre des hypothèses, réaliser, réguler, structurer

Compétences transversales :

- Comprendre et utiliser le langage propre au photographe, au caméraman.

Compétences disciplinaires :

- Manipuler, utiliser des équipements.

Compétences disciplinaires :

- Situer un objet dans un espace donné.

(*) Lors de cette activité, attention à ne pas trop nourrir le narcissisme de l'enfant.

Ressources techniques

- Appareil photo, smartphone,...
- Caméra
- Matériel de visionnement du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le regarder

- Filmer une scène simple de la vie scolaire et la visionner avec ses condisciples.
- Comparer les photos prises, avec le film qui a été tourné et relatif à une scène de vie scolaire.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>.

Quelques exemples :

- Programme de projection des films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 6

Faire ses premières expériences avec des jouets optiques simples.

Intentions de l'activité

- 6.1. & 6.2. Se rendre compte que la succession d'images crée de l'animation avec la vitesse et un rythme visuel.

Exemples d'activités

- 6.1. Faire défiler devant les yeux de l'enfant des feuilles sur lesquelles des personnages sont dessinés avec une progression dans le mouvement. La succession des images donnera l'impression que les personnages bougent, avancent, reculent, dansent,...
- 6.2. L'enseignant utilise un logiciel permettant de faire du stop motion. Devant les enfants, il photographie des personnages (ex : Playmobil) et les fait évoluer d'image par image. L'enfant verra les personnages s'animer sur la tablette ou sur l'écran.

Education artistique

Compétences transversales :

- Comprendre une démarche suivie par un créateur.
- Comprendre et créer des mouvements d'objets et de personnages.

Remarque : vu son jeune âge, l'enfant reste spectateur dans cette activité (approche passive de l'activité)

Ressources techniques

- Feuilles avec une succession d'illustrations indiquant une progression dans le mouvement d'image en image
- Logiciel spécifique permettant de faire du stop motion
- Matériel de visionnement disponible à l'école ou à domicile
- Flipbook, folioscope

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Dessiner un personnage qui se déplace d'image en image, le défilement des images permet de voir le personnage évoluer.
- Réaliser des mini-films en stop motion devant les élèves.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema> .

CHAPITRE 2

De 5 à 8 ans



Expérience 7

Voir une douzaine de films d'une diversité aussi grande que possible (fictions, documentaires, dessins animés, courts ou longs métrages) parmi lesquels au moins un film en prise de vues réelles. Développer à leur propos des activités réflexives, ludiques, langagières, graphiques, donnant une première indication sur les représentations et le rapport à l'imaginaire de l'enfant.

Intentions de l'activité

- 7.1. S'assurer de la compréhension du film.
- 7.2. à 7.4. Transposer sa compréhension du film dans un autre contexte, faire état des similitudes, des différences, etc.

Exemples d'activités

- 7.1. Demander à l'enfant de raconter le film : ce qu'il en a retenu, ce qu'il a compris, ce qu'il n'a pas bien compris... Ce récit peut se faire oralement ou avec d'autres formes d'expression comme le dessin.
- 7.2. Faire des schémas simples du film (début/fin), décrire les personnages et leur rôle dans le film, formuler le « mouvement général » du film, placer sur une ligne du temps les parties et principales séquences.
- 7.3. Demander à l'enfant de comparer deux films (par ex : de genres différents mais traitant du même sujet,...).
- 7.4. Comparer les films vus selon qu'il s'agisse d'un dessin animé ou d'un film en prise de vue réelle. Inventer d'autres histoires parallèles ou liées au film qu'il a vu.
Ex : comparer les personnages masculins et féminins (*).

Français :

Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Gérer la compréhension du document (film) ; percevoir le sens global afin de pouvoir restituer l'histoire en respectant l'ordre chronologique.
- Dégager l'organisation en identifiant la structure dominante narrative ; repérer les personnages principaux, le temps et le lieu.

Education artistique

Compétences disciplinaires :

- Ouverture au monde sonore et visuel : décrire et comparer les productions d'artistes.

Français : Parler-Ecouter

Compétences disciplinaires : Elaborer des significations

- Réagir à un document en interaction avec d'autres en exprimant son opinion personnelle accompagnée d'une justification cohérente.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Matériel de visionnement du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Dessiner un moment du film ou un personnage en le situant dans le temps et l'espace.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projections de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>
- Ciné-clubs co-organisés par Loupiote asbl (www.loupiote.be)

Expérience 8

Développer, au départ des films vus, des activités réflexives, ludiques, langagières, graphiques, donnant une première indication sur les représentations et le rapport à l'imaginaire de l'enfant et sur sa compréhension du film.

Intentions de l'activité

- 8.1. à 8.3. S'approprier le film et le « traduire » à sa manière sous diverses formes d'expression.
- 8.4. Être capable de comprendre et donner du sens au film.

Exemples d'activités

- 8.1. Rejouer une scène d'un film et essayer d'interpréter plusieurs personnages.
- 8.2. Redessiner certains personnages ou certaines scènes du film.
- 8.3. Manipuler des marionnettes, des objets et rejouer ou inventer des petites activités en se rappelant certains passages du film.
- 8.4. Recréer la chronologie entre quatre ou cinq images du film (voire même à partir des dessins d'enfants, par exemple).

Français :
Parler-Ecouter : exprimer son point de vue par la parole et le corps

Compétences disciplinaires :

- Orienter sa parole en tenant compte de l'intention poursuivie.
- Veiller à la présentation phonique du message.
- Utiliser et repérer des indices corporels. (Occupation de l'espace, posture, gestes, mimiques, regards)

Education artistique : organiser, créer

Compétences disciplinaires :

- Représenter des personnages.
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

Français :
Parler-Ecouter : utiliser des moyens non verbaux

Compétences disciplinaires :

- Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports (objets,...)

Education artistique : organiser, créer

Compétences disciplinaires :

- Représenter des personnages.
- Comprendre et organiser des mouvements, des gestes, traduire en mouvements des séquences du film, par exemple, sur base de la bande-son.

Français :
Lire , c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Restituer l'histoire en respectant l'ordre chronologique, les liens logiques.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Matériel de visionnement du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Organiser une exposition de dessins relatifs au film que les enfants ont vu.
- Découpage de figurines, coloriage et jeu de marionnettes.
- Créer des bruitages pour accompagner le jeu des marionnettes.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projections de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 9

Entreprendre ses premières expériences d'organisation cinématographique.

Intentions de l'activité

- 9.1. Apprendre à trier, classer, organiser, s'approprier les films.

Exemples d'activités

- 9.1. Organiser dans la classe ou à domicile un « coin DVD » et en fonction d'une envie ou d'une demande précise, choisir le DVD et le placer sur le lecteur.
L'enfant opère un choix, un classement,...

Français :
Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Repérer les informations relatives aux références d'un DVD.
- Choisir un DVD en fonction du projet ou du contexte de l'activité.

Mathématique : Traitement des données

Compétences disciplinaires :

- Organiser selon un critère.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Étagère – armoire – présentoir
- Télévision et programmes d'offres cinématographiques associés

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Demander à l'enfant d'établir un classement de ses DVD selon plusieurs critères (ceux que j'aime, ceux que je regarde le plus souvent,...).
- Répertorier les différents types de films.
- Apprentissage du classement thématique, par auteur, par genre ou alphabétique.
- Établissement d'une liste des films disponibles.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projections de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 10

Avoir entrepris ses premières expériences de partage cinématographique.

Intentions de l'activité

- 10.1. & 10.2. Apprendre à naviguer, à opérer un choix en fonction de ses goûts ou autres paramètres et à motiver son choix.
- 10.3. Motiver ses choix et expliquer sa perception du film ou de l'extrait afin d'éveiller l'intérêt de ses pairs. Apprendre ainsi à argumenter, à illustrer son propos, voire même à défendre son point de vue soumis à la critique de ses pairs.

Exemples d'activités

- 10.1. Choisir un film (dessin animé, en prises réelles, fiction, documentaire,...) en vue d'en présenter un extrait à ses condisciples, aux membres de sa famille, à ses amis,...
- 10.2. Choisir un film dans le cadre d'un projet spécifique.
- 10.3. Présenter un film ou un extrait de film à ses amis, condisciples, frères, sœurs, cousins,... via un DVD ou un autre support en y apportant son point de vue, son appréciation,...

Français :
Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Choisir un film en fonction du projet et du contexte de l'activité.

Français : Parler-Ecouter :
Elaborer des significations

Compétences disciplinaires :

- Réagir à un document en interaction avec d'autres en exprimant son opinion personnelle accompagnée d'une justification cohérente.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- Choix de films disponibles en VOD (vidéo à la demande)
- Matériel permettant la vision du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Présenter à ses amis au cours d'une séance de visionnement un extrait de film qui a retenu l'attention.
- Argumenter son choix et le soumettre aux spectateurs qui, au terme du visionnement confronteront leur point de vue à celui qui a été à la base de ce choix.
- Cette activité peut être menée en sous-groupes (trois par exemple) selon le même principe mais avec un choix collectif confronté au point de vue et à la perception des autres sous-groupes.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projections de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 11

Faire ses premières expériences de tournage et de scénarisation.

Intentions de l'activité

- 11.1. Apprendre à écrire une histoire avec un début et une fin, transposer son récit écrit sous forme visuelle (dessin ou photo). Classer ces visuels en fonction de l'évolution de l'histoire afin

de respecter la logique et la chronologie de l'histoire.

- 11.2. Manipuler la caméra et remplacer les images fixes par des plans animés. Se rendre compte qu'un objet en « avant plan » peut être mieux mis en valeur qu'un objet en « arrière plan » selon la construction de l'image.
- 11.3. Hiérarchiser les dessins du storyboard afin de leur donner sens.
- 11.4. Apprendre des techniques de cadrage et la manipulation de l'appareil photo, de la caméra, de la tablette...
- 11.5. Apprendre le jeu théâtral : combiner des gestes et de la parole afin de faire sens. Jeux de rôles sur un mode ludique.
- 11.6. Apprendre le jeu des figurines image par image.

Exemples d'activités

- 11.1. Imaginer une histoire courte et la visualiser en quelques plans (dessins ou photos).

- 11.2. Raconter une histoire, faire un portrait, présenter un objet, un paysage en quelques plans fixes (photos ou plans caméra), jouer sur la globalité et le détail significatif.

- 11.3. Apprendre à mettre en ordre les dessins d'un storyboard.

Français :
Ecrire, c'est produire du sens en tant qu'émetteur d'un message

Compétences disciplinaires :
Elaborer des contenus

- Rechercher et inventer des idées, des mots (histoires).
- Assurer l'organisation et la cohérence du texte.
- Assurer la présentation au niveau des interactions entre les éléments verbaux et non verbaux : choix d'illustrations, de photos,...

Education artistique :
Percevoir et s'appropriier des langages pour s'exprimer

Compétences disciplinaires :

- Décoder les langages utilisés pour construire des images médiatiques : composition, couleurs, espaces, sons, gestes,...
- Situer un objet dans un espace donné.

Education artistique :
Percevoir et s'appropriier des langages pour s'exprimer

Compétences disciplinaires :

- Décrire la manière dont les éléments composant une production sont organisés.

- 11.4. Participer à un atelier de cadrage.

- 11.5. Choisir le personnage que l'on va interpréter et s'exercer à rejouer la scène. Comme il conviendra de varier les rôles afin d'éviter de se cantonner à une simple interprétation, jouer ensuite les autres rôles et adapter son jeu de scène en fonction.

- 11.6. Monter un plateau de film d'animation (pâtes à modeler, par exemple) et réaliser les prises de vue en stop motion.

Français :
Ecrire, c'est produire du sens en tant qu'émetteur d'un message

Compétences disciplinaires :
Elaborer des contenus

- Utiliser la progression thématique (enchaînement d'informations) pour assurer la cohérence du texte.

Education à la technologie :
Observer, émettre des hypothèses, réaliser, réguler, structurer

Compétences disciplinaires :

- Manipuler, utiliser des équipements.

Français :
Parler : Exprimer sa pensée par la parole et par le corps

Compétences disciplinaires :

- Orienter sa parole en tenant compte de l'intention poursuivie.
- Veiller à la présentation phonique du message.
- Utiliser et repérer des indices corporels : occupation de l'espace, posture, gestes, mimique, regard...

Education artistique : Agir et exprimer

Compétences disciplinaires :

- Créer en utilisant des modes d'expression, des techniques d'exécution...

Ressources techniques

- Matériel de dessin
- Caméra digitale – appareil photo – matériel disponible à l'école ou à domicile
- Pâte à modeler, figurines, personnages en papier

Ressources humaines

- Aide d'un cadreur cinéma

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Les expériences de tournage peuvent se réaliser en classe ou dans l'école mettant en scène la « vie à l'école » sous différents aspects.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Expérience 12

Faire ses premières expériences avec des jouets optiques simples.

Intentions de l'activité

- 12.1. Se rendre compte que la succession d'images crée de l'animation avec la vitesse et un rythme visuel.

Exemples d'activités

- 12.1. Certains jouets simples comme un thaumatrope ou le folioscope peuvent être montrés aux enfants, manipulés, éventuellement fabriqués par eux.

Education artistique : Percevoir et s'appropriier des langages pour s'exprimer

Compétences disciplinaires :

- Décoder des langages utilisés pour construire des images médiatiques.
- Décrire la manière dont les éléments sont organisés.
- Identifier les modes d'expression et des techniques d'exécution.
- Percevoir la notion de temps dans différentes œuvres.
- Créer en combinant des formes, des valeurs, des modes d'expression et d'exécution.

Ressources techniques

- Thaumatrope
- Folioscope
- Autres jouets liés à l'animation visuelle
- Éclairage

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Dessiner un personnage qui se déplace d'images en images, le défilement des images permet de voir le personnage évoluer.
- Faire des petites expériences de cinéma en stop motion : par exemple avec accumulation de plasticine qui, à la projection, se déroule « magiquement ». A cet âge, l'enfant est en mesure de manipuler les objets, voire même la tablette avec l'aide de l'enseignant..

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

CHAPITRE 3

De 8 à 12 ans



Expérience 13

Analyser le film sous ses diverses composantes.

Intentions de l'activité

- 13.1. à 13.5. Être capable de construire un schéma du film et élaborer une interprétation pour et par le groupe.

Exemples d'activités

- 13.1. Identifier le point de vue d'un réalisateur de documentaire sur un thème familier en se basant sur les images et commentaires.
- 13.2. Identifier les principales étapes du développement narratif d'une fiction et prendre conscience des articulations entre les moments de l'histoire :
 - Regarder les images du making of.
 - Dessiner un schéma simple du film avec ses grands moments ou ses grandes articulations.
 - Repérer d'éventuels flash-back ou anticipations.
 - Identifier un schéma de relations entre les personnages.
 - S'interroger sur les motivations des personnages.
- 13.3. Dessiner la géographie des lieux du film, identifier sur ce schéma le parcours des différents personnages, réfléchir ensemble à la position de la caméra en fonction d'une prise de vue proposée.

Français :

Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Orienter sa lecture : saisir l'intention dominante du réalisateur.
- Percevoir la position de l'auteur et ses arguments principaux.

Français :

Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

Dégager l'organisation d'un texte narratif :

- Repérer l'essentiel d'une histoire (les personnages principaux, le temps et les lieux).
- Repérer les marques d'organisation générales (schéma narratif).
- Repérer les marques du discours direct, prouver que les répliques des personnages s'enchaînent.

Elaborer des significations :

- Découvrir les informations implicites (inférer).

Français :

Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Repérer les organisateurs et indicateurs temporels et spatiaux.

- 13.4. Identifier les grands traits de l'évolution d'un personnage dans un film de fiction.

- 13.5. Réfléchir à l'implicite du film : les motivations des personnages, le point de vue de l'auteur,...

Français :

Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Construire une information à partir d'éléments rapprochés et concernant les personnages.
- Percevoir le sens global afin de percevoir le point de vue de l'auteur.

Ressources techniques

- DVD, Blue Ray, film vu en salle ou à la télévision
- Photos du film
- Internet

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Comparer deux films traitant de la même thématique mais en différenciant les points de vue des créateurs.
- Rechercher sur internet (Google street view ou photos issues de centres de tourisme) les endroits où le film a été tourné. Comparer la vision de ces endroits dans le film et dans la réalité et en tirer les conclusions.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Modules d'animation « Les Enfants du Ciné » www.loupiote.be

Expérience 14

Débattre autour du film.

Intentions de l'activité

- 14.1. Argumenter et faire valoir son point de vue tout en admettant la critique. Veiller à développer des activités permettant de mettre en exergue la notion de genre et de lutter ainsi contre les stéréotypes.
- 14.2. & 14.3. Développer son sens critique mais également son sens du dialogue. Apprendre à formuler son opinion, son point de vue.

Exemples d'activités

- 14.1. Participer à un débat autour d'un film en classe, en famille ou avec des amis.
- 14.2. Donner son opinion sur le thème, le propos d'un film avec son sens propre et portant sur une thématique familière à l'enfant.
- 14.3. Être confronté à d'autres opinions critiques et prendre en considération le point de vue différent de l'autre.

Français - Citoyenneté

Compétences transversales : Attitudes relationnelles

- Connaître les autres et accepter les différences : écouter, dialoguer, laisser s'exprimer.

Français : Parler-Ecouter : Elaborer des significations

Compétences disciplinaires :

- Présenter le message et/ou y réagir.
- Réagir à un document, en interaction avec d'autres en exprimant son opinion personnelle accompagnée d'une justification cohérente.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- VOD (vidéo à la demande)
- Matériel permettant la vision du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Développer quatre critiques différentes sur quatre thématiques et dimensions du même film – assurer la parole à tout le monde.
- Comparer ses points de vue avec des ressources externes (Avis sur Allociné, les réseaux sociaux, les critiques de films dans la presse quotidienne et culturelle, etc.)

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projection de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>
- Modules d'animation « Les Enfants du Ciné » www.loupiote.be

Expérience 15

Percevoir les caractéristiques et les fonctions d'un film.

Intentions de l'activité

- 15.1. à 15.4. Apprendre à distinguer les différentes productions filmiques.

Exemples d'activités

- 15.1. Réfléchir à la notion de genre cinématographique et être en mesure d'illustrer quelques grandes catégories comme les comédies, le burlesque, les westerns, les films d'anticipation, les films historiques,...
- 15.2. Réfléchir sur la notion de forme en y incluant les films d'archives, les films 3D,...
- 15.3. Apprendre à faire la distinction entre un film ou une émission de télévision et expliquer le pourquoi, le comment,...
- 15.4. Apprendre à distinguer les films que l'on regarde pour s'informer et ceux que l'on regarde pour le plaisir (*).

Les genres cinématographiques se définissent par le thème principal du film ou (et) par la manière de le traiter.

Français

Compétences transversales :

- Saisir l'information en utilisant le langage de l'image.
- Traiter l'information en dégagant les idées et les liens entre les idées.

Français : Lire, c'est construire du sens en tant que récepteur d'un message visuel (image fixe ou animée)

Compétences disciplinaires :

- Saisir l'intention dominante de l'auteur.
- Reconnaître un nombre diversifié de documents (films) en identifiant la structure dominante.

Ressources techniques

- DVD / Blue Ray
- VOD (vidéo à la demande)
- Matériel permettant la vision du film disponible à l'école ou à domicile

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Sur base d'extrait de films, identifier le type de film auquel l'extrait correspond et expliquer pourquoi.
- Comparer des extraits de fictions et des archives documentaires sur un thème donné. Expliquer les différences, les similitudes constatées.
- La même activité peut se concevoir en juxtaposant des extraits de fiction et des émissions télévisées portant sur un thème donné.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projection de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>

Expérience 16

Faire ses premières expériences avec des jouets optiques simples.

Intentions de l'activité

- 16.1. Se rendre compte que la succession d'images crée de l'animation avec la vitesse et un rythme visuel.

Exemples d'activités

- 16.1. Certains jouets simples comme un phénakiscope et un zootrope peuvent être montrés aux enfants, manipulés, éventuellement fabriqués par eux.

Education artistique : Percevoir et s'appropriier des langages pour s'exprimer

Compétences disciplinaires :

- Décoder les langages utilisés pour construire des images médiatiques.
- Décrire la manière dont les éléments sont organisés.

Ressources techniques

- Phénakiscope
- Zootrope
- Autres jouets liés à l'animation visuelle
- Éclairage

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Dessiner un personnage qui se déplace d'images en images, le défilement des images permet de voir le personnage évoluer.
- Faire des petites expériences de cinéma en stop motion : par exemple avec accumulation de pâte à modeler qui, à la projection, se déroule « magiquement ». A cet âge, l'enfant est en mesure de manipuler les objets, voire même la tablette, avec l'aide de l'enseignant.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Expérience 17

Faire ses premières expériences dans l'histoire du cinéma.

Intentions de l'activité

- 17.1. à 17.2.** Découvrir l'évolution du cinéma au cours du XX^{ème} siècle (film muet, films parlants, premiers films cinécolor, films 3D,...).
- 17.3. à 17.6.** Comprendre que l'environnement historique, technique, politique, culturel du film a une influence sur la manière dont il sera réalisé, conçu, interprété.
Comprendre également que certains événements historiques, politiques, culturels, ... peuvent avoir une influence sur le point de vue de l'auteur.

Exemples d'activités

- **17.1.** Avoir vu au moins un film en noir et blanc.
- **17.2.** Découvrir et percevoir les différentes évolutions techniques intervenues durant les 115 dernières années.
- **17.3.** Apprendre à replacer l'histoire du cinéma dans le contexte historique général : construire une ligne du temps plus ou moins complexe en fonction du film envisagé.
- **17.4.** Comprendre pourquoi les acteurs du cinéma muet adoptaient des mimiques différentes de ceux du cinéma parlant.
- **17.5.** Comprendre pourquoi les films des années 30 étaient souvent des films musicaux, marquant ainsi l'avènement du parlant.
- **17.6.** Comparer les thèmes traités en regard des événements historiques, politiques, culturels, au fil des ans.

Education artistique

Compétences disciplinaires :

- Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel.

Eveil et formation historique intégrant la vie sociale et économique

Compétences transversales :

- Se poser des questions.
- Construire une démarche de recherche.
- Rechercher de l'information.
- Exploiter l'information et en vérifier la pertinence en fonction de la recherche entreprise
- Structurer les résultats et valider sa démarche de recherche.
- Communiquer
- Agir et réagir (faire preuve d'esprit critique)

Compétences disciplinaires :

Compétences disciplinaires :

- Utiliser des repères et des représentations du temps.
- Lire une trace du passé (déterminer son origine et la rattacher à un mode de vie)
- Comparer deux documents (films).
- Situer les faits dans l'organisation du temps.
- Identifier, comparer, caractériser un aspect concret du mode de vie des gens.
- Décrire l'évolution.



Ressources techniques

- DVD – Blue Ray
- Films anciens remasterisés
- Support permettant de visionner ces films

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Visiter un lieu de conservation et de mise en valeur de films anciens.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Programme de projection de films en salle de cinéma à destination du public scolaire : <http://www.grignoux.be/ecran-large>
- Films documentaires anciens disponibles sur www.laplateforme.be
- Films remasterisés disponibles auprès de la Cinémathèque de la Fédération Wallonie-Bruxelles : www.cinematheque.cfwb.be

Expérience 18

Affiner ses premières expériences de réalisation :

Participation à l'écriture, au tournage, montage, sonorisation d'un film.

Intentions de l'activité

18.1. à 18.6. Dans une situation donnée, les élèves concevront un projet en fonction duquel, mobilisant leurs acquis, ils élaboreront un petit film rendant possible la compréhension de leurs intentions par les destinataires.



Exemples d'activités

■ **18.1.** Participer à un atelier de réalisation avec l'aide d'un animateur ou d'un enseignant – petit film d'animation, documentaire sur le quartier, histoire d'une rencontre, mini séquence d'information pour la web-TV de l'école,... Réaliser quelques plans pour faire percevoir sont point de vue sur un sujet.

■ **18.2.** Réaliser le storyboard, les dialogues, le scénario, préparer les interviews, le découpage, le jeu des acteurs, le tournage, le montage, la sonorisation du film,...

■ **18.3.** Projeter le film produit et le soumettre à la critique constructive de ses pairs.

■ **18.4.** Réaliser un panoramique ou un travelling en prenant conscience de la fonction de ces mouvements.

Education artistique

Compétences transversales : Collaborer

- Confronter des capacités individuelles pour réaliser une production collective.
- Participer à la distribution des rôles.
- Justifier l'émotion, le mode d'expression, les techniques d'exécution, le sujet, le contexte, les moyens utilisés.

Acquérir des modes d'expression et des techniques d'exécution

Compétences disciplinaires : Organiser, transformer, créer

- Traduire une ambiance, une atmosphère, une opinion personnelle.

Français : Écrire, c'est produire du sens en tant qu'émetteur d'un message

Compétences disciplinaires :

- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication.
- Élaborer des contenus.
- Choisir un modèle d'organisation adéquat.
- Assurer la présentation au niveau des interactions entre les éléments verbaux et non verbaux.

Education artistique

Compétences transversales :

- Comprendre une démarche suivie par un créateur.

■ **18.5.** Réaliser un mixage sonore en évaluant la pertinence et la prépondérance de ses composantes (musique, bruitages, voix, silences,...).

■ **18.6.** Participer à des exercices de jeu face caméra et d'improvisation pour apprendre à créer une histoire en groupe.

Français : Parler-Ecouter

Compétences disciplinaires :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation des contraintes de l'activité et des modalités de la situation.
- Elaborer des significations en gérant le sens global du message (histoire inventée).
- Utiliser et repérer les moyens non-verbaux : l'occupation de l'espace, la posture, les gestes, les mimiques, le regard,...
- Veiller à la présentation phonique du message.

Ressources techniques

- Caméra digitale ou tablette
- Logiciel de montage
- Matériel de projection

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Réaliser un petit documentaire sur l'école, le quartier, un site connu dans la commune, un personnage célèbre local,...
- Réalisation d'un petit reportage sur un voyage scolaire, une activité sportive, une sortie culturelle,...

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Modules d'animation « Les Enfants du Ciné » www.loupiote.be

CHAPITRE 4

De 12 à 14 ans



Expérience 19

Affiner ses capacités d'analyse du film tant dans ses composantes que dans ses fonctions tout en prenant en compte l'environnement de sa création et de sa diffusion.

Intentions de l'activité

- 19.1. Permettre d'avoir un éventail de l'évolution du cinéma au travers du 20ème siècle.
- 19.2. Analyser et comprendre le propos du film.
- 19.3. Comprendre la notion d'implicite dans une œuvre filmique.
- 19.4. & 19.5. Apprendre à envisager le film dans sa globalité comme une œuvre à part entière avec un propos, un postulat, celui de l'auteur, un début, une fin et un déroulement de l'intrigue.
- 19.6. & 19.7. Comprendre l'adéquation entre forme et contenu (en quoi les choix formels et la mise en scène – esthétique propre du cinéma – ajoutent du sens).

Exemples d'activités

- 19.1. Assister – chaque année au moins – à une « matinée cinématographique » et participer à l'analyse du film présenté.
- 19.2. Analyser et comprendre le propos du film.
- 19.3. Réfléchir à l'implicite du film.
- 19.4. Comprendre le film comme un ensemble textuel (et non pas de façon fragmentaire).
- 19.5. Continuer à découvrir les principaux éléments du langage cinématographique, leur nature et leurs fonctions.
- 19.6. Identifier le point de vue du réalisateur d'un film de fiction, ses éventuelles nuances et les mettre en relation avec les choix langagiers effectués.

Education artistique

Compétences disciplinaires :

- Situer l'œuvre dans son contexte historique et culturel.

Français :

Compétences transversales : Saisir et traiter l'information

- Dégager les idées, les liens entre les idées (distinguer les notions de temporalité, cause, conséquence, opposition...), l'importance relative des idées.
- Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite.
- Reformuler, résumer.

Compétences disciplinaires :

- Reformuler l'essentiel d'une histoire en s'appuyant sur le schéma narratif.

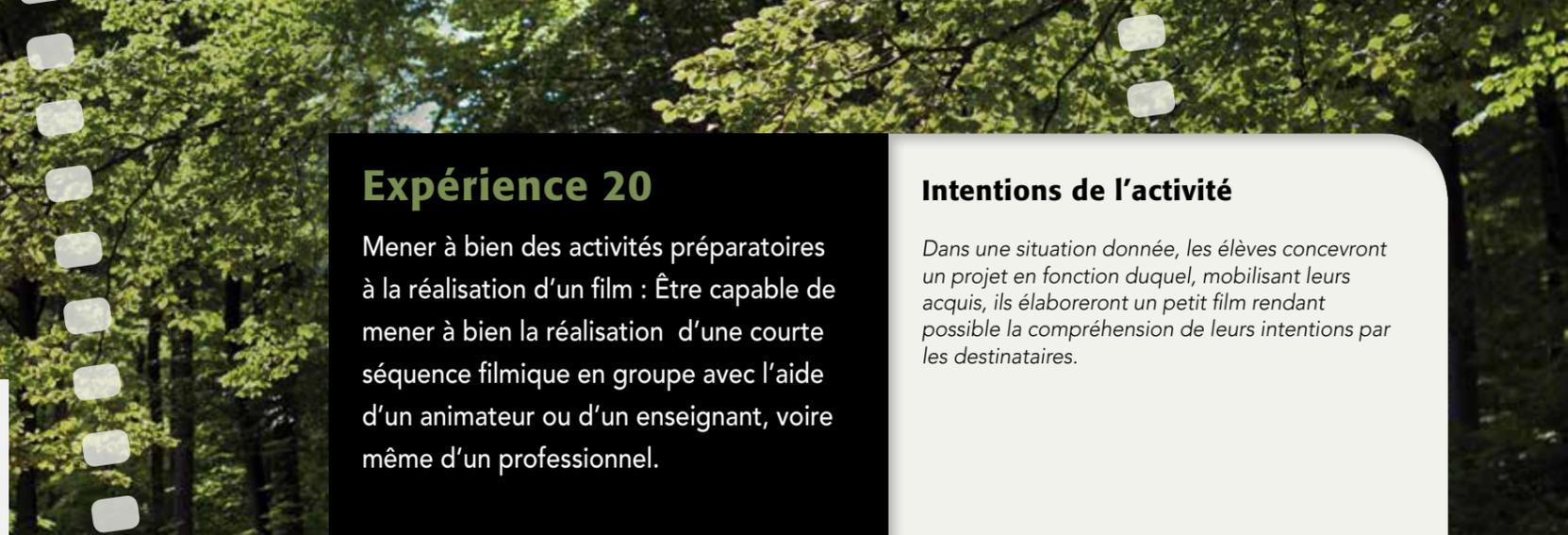
Education artistique

- Percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer.

Education artistique

Compétences disciplinaires :

- Décoder des langages et saisir les messages implicites, symboliques.
- Identifier des modes d'expression et leur adéquation avec le sujet de l'œuvre.



- 19.7. S'interroger sur l'intérêt et la pertinence d'éléments de langage comme : le hors champ, le plan séquence, les raccords, la typologie des montages,...

Education artistique : s'approprier un langage sensoriel

Compétences disciplinaires :

- Décoder les langages utilisés pour construire des images médiatiques.
- Décrire la manière dont les éléments sont organisés.

- 19.8. S'intéresser aux conditions de production, de distribution, d'exploitation du film en salle/ à la TV/ en DVD/ en Blue Ray/ en téléchargement/ à la Médiathèque,...

Education artistique

Compétences transversales :

- Donner et défendre son avis sur des productions et les moyens de diffusion.

- 19.9. Réunir un panorama critique sur un film visionné et analysé, en croisant les sources et références (presse généraliste, presse spécialisée, en ligne, réactions sur les réseaux sociaux,...) et en discuter en groupe et prendre position.

Eveil et formation historique et géographique intégrant la vie sociale et économique

Compétences transversales :

- Se poser des questions.
- Construire une démarche de recherche.
- Rechercher de l'information.
- Exploiter l'information et en vérifier la pertinence en fonction de la recherche entreprise.
- Structurer les résultats et valider sa démarche de recherche.
- Communiquer.
- Agir et réagir (faire preuve d'esprit critique).

- 19.10. Avoir vu et analysé un documentaire (écriture, images, point de vue de l'auteur,...)

- 19.11. Confronter le cinéma de fiction à d'autres types de discours (reportages, documents historiques, enquêtes sociologiques,...) dans une perspective interdisciplinaire.

Expérience 20

Mener à bien des activités préparatoires à la réalisation d'un film : Être capable de mener à bien la réalisation d'une courte séquence filmique en groupe avec l'aide d'un animateur ou d'un enseignant, voire même d'un professionnel.

Intentions de l'activité

Dans une situation donnée, les élèves concevront un projet en fonction duquel, mobilisant leurs acquis, ils élaboreront un petit film rendant possible la compréhension de leurs intentions par les destinataires.

Exemples d'activités

- 20.1. Être en mesure d'approfondir des notions de langage et familiarisation avec le travail de caméra/ prise de son/ logiciel de montage.
- 20.2. Intégrer à une courte réalisation : un hors champ, un plan séquence, différents types de raccords,... et en justifier la pertinence ou en analyser les effets.
- 20.3. Travailler collectivement en tant qu'acteurs et coscénaristes à la réalisation d'une douzaine de plans (choix du genre, écriture, réalisation d'un storyboard, prises de vue, montage, scénario, sonorisation).
- 20.4. Être en mesure de réaliser une séquence « suédé » (remake d'un film tourné par des acteurs amateurs qui parfois rejouent certaines scènes uniquement de mémoire).
- 20.5. Être en mesure de réaliser un plan, une séquence, sur la base d'une analyse « créative » (Cf : « Hypothèses Cinéma » d'Alain Berlaga).

Français : Parler-Ecouter

Compétences disciplinaires :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction des modalités de la situation avec utilisation de supports audiovisuels, informatiques,...

Education artistique

Compétences transversales :

- Comprendre et utiliser le langage propre au réalisateur d'un film.
- Créer en expérimentant, tâtonnant, imitant, imaginant...
- Rendre compte de sa propre démarche.
- Justifier les techniques d'exécution, les moyens utilisés.

Education artistique

Compétences transversales :

- Confronter des capacités individuelles pour réaliser une production collective.

Français

Compétences transversales :

- Reformuler : modifier la forme d'une information tout en préservant le sens.

Ressources techniques

- Caméra et logiciel de montage
- Matériel divers pour le tournage et la mise en scène (costumes,...)

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Savoir expliquer le point de vue de l'auteur au travers du choix des plans caméra.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- « Archipels d'extraits cinématographiques » - Une introduction au point de vue au cinéma (CAV-Liège 2007)
- « D'images et de sons » - Une introduction au langage cinématographique en 200 extraits (CAV-Liège 2011)
- « Cent films à la fiche »
- Magazines traitant de matières relatives au cinéma
- Modules d'animation « Les Ados du Ciné » www.loupiote.be
- Dossier pédagogiques « Ecran large sur Tableau noir » <http://www.grignoux.be/ecran-large>

CHAPITRE 5

De 14 à 18 ans

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Savoir expliquer le point de vue de l'auteur au travers du choix des plans caméra.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Ateliers et stages de « création audiovisuelle » www.loupiote.be

Expérience 21

Être en mesure de distinguer les genres cinématographiques, les tendances dans l'espace géographique et dans le temps, d'analyser comparativement diverses adaptations tout en peaufinant son analyse filmique.

Intentions de l'activité

- 21.1. à 21.5. Permettre d'avoir un éventail de l'évolution du cinéma au travers du 20ème siècle.
- 21.6. à 21.7. Prendre conscience du caractère hypothétique des interprétations et du caractère subjectif des jugements de valeur.
- 21.8. Il s'agit ici d'un débat argumenté.
- 21.11. Mettre en relation les mouvements artistiques et y situer le film (culture commune). Il s'agit là d'un travail interdisciplinaire.



Exemples d'activités

- 21.1. Participer – chaque année au moins – à une « matinée cinématographique » et avoir l'occasion de « voir » (en salle, à l'école ou à domicile) une dizaine de films dits « classiques ».
- 21.2. Analyser et comprendre le propos du film.
- 21.3. Réfléchir à l'implicite du film.
- 21.4. Comprendre le film comme un ensemble textuel (et non pas de façon fragmentaire).
- 21.5. Replacer la réalisation filmique dans son contexte social, culturel, idéologique.

Développement personnel : s'approprier leur culture

Compétences terminales :

- s'éveiller et nourrir sa sensibilité par la découverte d'expressions artistiques diverses.

Lire : décoder la production audiovisuelle

Compétences terminales :

- identifier les éléments spécifiques au langage audiovisuel (cinéma).

Développement personnel : s'approprier leur culture

Compétences terminales :

- comprendre que toute expression artistique est vision du monde, interprétation personnelle.

Lire : décoder la production audiovisuelle

Compétences terminales :

- repérer les paramètres sonores et visuels qui orientent le point de vue.

Développement personnel : s'approprier leur culture

Compétences terminales :

- mettre la réalisation filmique en relation avec son contexte historique, social, culturel...

- 21.6. Maîtriser la distinction entre observation et interprétation, entre jugement de fait et jugement de valeur.

- 21.7. Avoir l'occasion de rencontrer au moins une fois un professionnel du cinéma (acteur, réalisateur, caméraman, producteur...)

- 21.8. S'intéresser à un genre, un réalisateur, une production nationale (*) et avoir présenté le thème choisi en l'illustrant par des extraits significatifs.

- 21.9. Se livrer à une analyse comparative des différentes adaptations cinématographiques d'une même œuvre littéraire.

Parler-Ecouter : élaborer des significations

Compétences terminales :

- distinguer le fait de l'opinion.

Développement personnel : s'approprier des outils de communication et de réflexion

Compétences terminales :

- Poser, se poser des questions.
- Recourir à des sources présentant l'information par différents moyens.

Parler-Ecouter : orienter sa parole en fonction de la situation de communication et élaborer des significations

Compétences terminales :

- Tenir compte des éléments qui déterminent le projet de parole et/ou d'écoute.
- Sélectionner les informations répondant au projet.
- Utiliser efficacement des supports de la communication orale (projecteur...).

Développement personnel : s'approprier leur culture

Compétences terminales :

- Comprendre que toute expression artistique est vision du monde, interprétation personnelle.

(*) On entend par le terme « national » le contexte sociologique, géographique, politique et historique dans lequel le film a été réalisé

<ul style="list-style-type: none"> 21.10. Confronter un film à d'autres types de discours sur une thématique similaire (journaux, articles, ouvrages scientifiques,...) dans une perspective interdisciplinaire. 	<p>Développement personnel : s'approprier des outils de communication et de réflexion</p> <p>Compétences terminales :</p> <p>Rechercher et traiter l'information, développer un esprit critique.</p> <ul style="list-style-type: none"> Poser, se poser des questions. Recourir à des sources présentant l'information par différents moyens.
<ul style="list-style-type: none"> 21.11. Avoir l'occasion de mettre en correspondance les grandes tendances de l'histoire du cinéma et les grands moments de l'histoire socio-économique et de l'évolution des arts et de la littérature. 	<p>Développement personnel : s'approprier leur culture</p> <p>Compétences terminales :</p> <ul style="list-style-type: none"> mettre en relation les différentes expressions artistiques et leur contexte historique et social.
<ul style="list-style-type: none"> 21.12. S'interroger sur le devenir du cinéma « élargi et extensible », sur ses déclinaisons actuelles en fonction des supports pratiques de réception (production filmique à partir de portables, de tablettes,...). 	<p>Environnement et technologie : se situer par rapport aux technologies</p> <p>Compétences terminales :</p> <ul style="list-style-type: none"> interroger les technologies dans leurs effets en vue de faire des choix et de les utiliser à bon escient.
<ul style="list-style-type: none"> 21.13. Comprendre les notions de rythme, de style, de co-énonciation au cinéma,... 	<p>Lire : décoder les productions audiovisuelles</p> <p>Compétences terminales :</p> <ul style="list-style-type: none"> identifier les éléments spécifiques au langage audiovisuel.

Prolongements créatifs indiquant que l'on peut faire autre chose avec le film que simplement le voir

- Recréer les bruitages d'une séquence de film, de dessin animé.
- Dessiner un animal vu en photographie mais de manière à le rendre sympathique.

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- « 100 films à la Fiche »
- « Archipels d'extraits cinématographiques » - Une introduction au point de vue au cinéma (CAV-Liège 2007)
- « D'images et de sons » - Une introduction au langage cinématographique en 200 extraits (CAV-Liège 2011)
- Les collections d'archives numérisées disponibles dans le commerce, à la Médiathèque,...
- Modules d'animation « Les Ados du Ciné » www.loupiote.be
- Dossiers pédagogiques « Ecran large sur Tableau noir » www.grignoux.be
- Films documentaires disponibles sur www.laplateforme.be

Expérience 22

Être en mesure de maîtriser les techniques cinématographiques en vue de s'exprimer via les techniques de l'image et du son. Devenir réalisateur d'une courte production cinématographique dans le cadre d'une épreuve certificative.

Intentions de l'activité

22.2. Transmettre les techniques en fonction des différentes potentialités de l'outil. Approcher le travail de mise en images et en son au service du message à transmettre.

22.4. Démystifier le cinéma.

22.7. S'interroger sur l'impact de la réalisation : le public-cible est-il touché ? Le message a-t-il été transmis ?

<p>Exemples d'activités</p> <ul style="list-style-type: none"> 22.1. Avoir reçu un cours d'initiation aux techniques cinématographiques. 22.2. Participer à un projet collectif « durable » de réalisation vidéo au moins deux fois : l'une en fiction, l'autre en documentaire (court métrage) en tant qu'opérateur technique (caméraman, preneur de son, scripte, chef déco, monteur,...), le cadre étant, par exemple, le cours de français ou de langues étrangères, le cours de sciences sociales ou de morale. 22.3. Réaliser des capsules vidéo en rapport avec des concepts disciplinaires – faisant référence à certains points du cours- ou transversaux sur une thématique précise en déterminant le public-cible. 22.4. Adapter en vidéo une page de roman en optant pour trois points de vue différents face à l'œuvre littéraire, une « lecture interprétative », une recreation audio-visuelle. 22.5. Décliner visuellement une même histoire en différents genres (plusieurs présentations d'une même scène). 	<p>Développement personnel : s'approprier des outils de communication et de réflexion</p> <p>Parler-Ecouter : participer à différentes situations de communication ; utiliser des moyens non verbaux</p> <p>Compétences terminales :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir compte des conventions propres à chaque situation de communication et du rôle que chaque participant tient dans les réalisations vidéo. Utiliser efficacement des supports de la communication orale. <p>Développement personnel : s'approprier leur culture</p> <p>Compétences terminales :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre que toute expression artistique est vision du monde, interprétation personnelle. Laisser s'exprimer son imagination dans des pratiques créatives <p>Développement personnel : s'approprier leur culture</p> <p>Compétences terminales :</p> <ul style="list-style-type: none"> Laisser s'exprimer l'imagination dans des pratiques créatives.
---	--

- 22.6. Soumettre sa réalisation cinématographique à la critique constructive du public spectateur (interne ou externe) et en tirer les conclusions qui s'imposent.

Développement personnel :
s'approprier des outils de communication et de réflexion ; développer un esprit critique

Compétences terminales :

- Entrer en relation avec les autres.
- Recourir au débat argumenté.
- Proposer des solutions alternatives...

- 22.7. Avoir envisagé de faire (ou avoir fait) son travail de fin d'études d'humanités en réalisant un court vidéogramme « à la manière de » avec explications et justifications de ses choix stylistiques.

Développement personnel :
s'approprier des outils de communication et de réflexion ; intégrer les acquis et les organiser

Compétences terminales :

- Réinvestir les acquis dans une situation-problème nouvelle.

Ressources techniques

- Matériel de tournage
- Matériel de sonorisation
- Logiciel de montage

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Ateliers et stages de « création audiovisuelle » www.loupiote.be
- Concours Vidéo organisé à l'initiative du Centre audio-visuel de Liège réservé au dernier degré du secondaire. Pour plus d'informations : <http://www.cavliege.be/concours-video>

CHAPITRE 6

Formation initiale des enseignants et animateurs



Recommandations aux maîtres assistants

- Le Maître assistant devra s'assurer que l'itinéraire tracé depuis l'école maternelle jusqu'à la fin du secondaire a été suivi par tous les futurs enseignants, ce qui suppose que les expériences de visionnage, d'analyse, de réalisation ont bien été effectuées et que les compétences s'y rapportant sont bien acquises (alphabétisation au langage cinématographique).
- Si ce n'est pas le cas, il faudra mettre en place les remédiations nécessaires afin que chacun possède les prérequis pour concevoir et construire une éducation à l'image animée et au son dans le niveau d'enseignement ou d'animation auquel il se destine. Idéalement, cette remédiation pourrait prendre la forme d'un stage groupé d'au moins une semaine de remise à niveau orienté vers la production filmique. Ce stage devrait se concevoir de manière verticale et sous la forme d'ateliers pour plus de richesse.
- Parallèlement, il importe que les futurs enseignants développent un corpus théorique et pratique, ainsi que des méthodologies adéquates afin d'opérationnaliser – à chaque niveau d'apprentissage – les trois pôles d'une éducation au cinéma (voir – analyser – réaliser).
- Au cours de leur formation initiale, les étudiants continueront à voir des films individuellement ou collectivement dans la double optique d'une éducation par le film et au film en prenant conscience que les deux démarches convergent inévitablement et se renforcent mutuellement.
- Ils continueront à réaliser de courts vidéogrammes destinés à être utilisés comme outils pédagogiques auxiliaires d'apprentissage à exploiter lors de leurs stages dans les écoles d'application, afin de disposer de documents spécialement conçus pour le public auquel ils s'adressent.
- Ils seront également initiés à de nouvelles déclinaisons de l'image animée, telles que les capsules vidéo ou le web-documentaire, ainsi qu'à des dispositifs comme la web-TV. Il s'agit ici de dispositifs qu'ils pourront intégrer au projet pédagogique ou culturel de leur future école ou du mouvement associatif où ils travailleront.

Expérience 23

Aborder les différentes étapes de réalisation d'un court métrage d'un point de vue théorique et pédagogique en fonction de l'âge des enfants et élèves-cibles.

Exemples d'activités

- 23.1. Préparer et tester une leçon théorique concernant les différentes approches de l'analyse filmique, une étape spécifique auprès d'un public scolaire ou extrascolaire.

Ressources techniques

- Netflix, Belgacom TV et les catalogues VOD (vidéo à la demande) présentent un choix considérable de films et documentaires en streaming sans logique éducative mais avec une ergonomie et une logique éditoriale propres.
- Univerciné : <http://www.univercine.fr/>
- Auvio (RTBF) : <http://www.rtbef.be/auvio/>

Ressources et activités pédagogiques :

Pour connaître l'éventail des ressources et activités d'éducation au cinéma disponibles en Fédération Wallonie-Bruxelles, n'hésitez pas à consulter le « Répertoire des opérateurs en éducation au cinéma » du Conseil supérieur à l'adresse suivante : <http://www.csem.be/outils/productions/repertoires/cinema>

Quelques exemples :

- Concours Vidéo organisé à l'initiative du Centre audio-visuel de Liège réservé aux Hautes Ecoles à département pédagogique et à l'agrégation universitaire. Pour plus d'informations : <http://www.cavliege.be/concours-video>

Expérience 24

Aborder les étapes de réalisation d'un court métrage d'un point de vue pratique et opérationnel en fonction de l'âge des enfants ou élèves-cibles.

Exemples d'activités

- 24.1. Avoir préparé et testé une animation en vue de l'élaboration d'un processus filmique en fonction de l'âge des enfants ou élèves-cibles.
- 24.2. Dans le cadre d'un stage, soumettre sa leçon à la critique constructive des élèves : ce qui les a intéressés, ce qui les a fascinés, ce qu'ils ont aimé ou détesté, ce qu'il n'ont pas compris, ce à quoi ils n'ont pas adhéré (point de vue par exemple).

CHAPITRE 7

Formation continuée des enseignants et animateurs



Recommandations aux formateurs en cours de carrière :

Deux axes devront être privilégiés dans ce contexte et ce, en fonction des attentes :

- Une alphabétisation pour tous les enseignants ou animateurs en cours de carrière, qui n'ont pas reçu, en formation initiale, une éducation au cinéma ou dont la pratique didactique s'est limitée à l'utilisation des films comme simples auxiliaires d'apprentissage.
 - Il s'agira de modules centrés sur des thématiques comme :
 - les fondements du langage cinématographique
 - l'histoire du cinéma
 - l'analyse filmique créative
 - l'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires
 - le modèle économique dans l'exploitation du film
 - l'analyse des regards documentaires
 - les compétences médiatiques en éducation au cinéma
 - ou sur des exercices pratiques comme :
 - Ateliers de cadrage
 - Ateliers de montage
 - Mise en œuvre d'un projet de réalisation vidéo

Ces modules, théoriques ou pratiques, s'organiseront selon une approche transversale ou en actualisation des compétences disciplinaires.

- Une mise à jour des compétences en fonction des ultimes développements technologiques des contenus mis en images et en sons. Il s'agit ici d'explorer de nouvelles pratiques et formats en mettant en évidence leur incidence pédagogique aux plans informationnel, technique, social. Le cinéma est évidemment pris ici dans son concept extensif et dans ses hybridations successives.

Exemples :

- Initiation au web-documentaire
- Influence du numérique sur la linéarité narrative classique
- Vers la naissance d'une nouvelle culture cinématographique

Ou

- Prise de vue avec un portable ou une tablette
- La motion capture, etc.

Sur base de cette alphabétisation, les futurs enseignants envisageront les aspects sociologiques, politiques, historiques du cinéma : comprendre dans quel contexte tel ou tel film a été réalisé et quelles sont les implications de ces éléments dans la conception même de l'œuvre, la structure langagière de celle-ci et les points de vue qui ont été privilégiés. Ceci constituera un approfondissement des connaissances en regard du ou des contextes de production du film choisi.

Expérience 25

Vivre une formation complète concernant l'encadrement d'un projet de réalisation d'un court métrage en insistant sur la maîtrise du matériel audiovisuel.

Exemples d'activités

- 23.1. Être en mesure de préparer et tester une animation en vue de l'élaboration d'un processus filmique en fonction de l'âge des enfants – élèves cibles auxquels elle s'adressera.

Expérience 26

Aborder les étapes de réalisation d'un court métrage d'un point de vue pratique et opérationnel en fonction de l'âge des enfants ou élèves cibles.

Exemples d'activités

- 26.1. Avoir préparé et testé une animation en vue de l'élaboration d'un processus filmique en fonction de l'âge-cible des enfants / élèves.
- 26.2. Avoir soumis sa leçon à la critique constructive des élèves – ce qui les a intéressés, ce qui les a fascinés, ce qu'ils ont aimé, ce qu'ils ont détesté ou pas compris, ce à quoi ils n'ont pas adhéré (point de vue, par exemple).

Les compétences en éducation aux médias

L'objectif n'est pas ici de baliser l'ensemble des compétences en regard de chaque expérience et chaque activité proposée mais bien d'illustrer quelques exemples précis. Nous renvoyons pour le reste le lecteur aux documents de référence : <http://www.csem.be/competenceseam>

Cadre général	Axe informationnel	Axe technique	Axe social
Media – lire	Compétences informationnelles en lecture	Compétences techniques en lecture	Compétences sociales en lecture
Media – écrire	Compétences informationnelles en écriture	Compétences techniques en écriture	Compétences sociales en écriture
Corpus de média – naviguer	Compétences informationnelles en navigation	Compétences techniques en navigation	Compétences sociales en navigation
Corpus de média – organiser	Compétences informationnelles en organisation	Compétences techniques en organisation	Compétences sociales en organisation

Exemple d'activité repris dans la tranche d'âge 5-8 ans : la technique du stop motion

Lire	Axe informationnel : Apprécier les choix graphiques, esthétiques et stylistiques du média En préparation à l'activité, l'élève découvrira une série de courts métrages construits en stop motion. Il comparera les styles respectifs : caractéristiques des dessins, types de modelages, nature des décors, choix des couleurs,...
	Axe technique : Identifier les techniques utilisées pour produire le média Les élèves identifient les moyens devant être mis en œuvre pour réaliser ce qui a été filmé (matériaux, collages, dessins, pâte à modeler, ...).
	Axe social : Comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les enjeux qui y sont liés Les élèves doivent comprendre le sens de la projection de ces exemples : il ne s'agit pas d'une activité ludique mais bien d'un processus qui leur permettra de choisir et réaliser eux-mêmes quand ils seront aux manettes.
Ecrire	Axe informationnel : Ecrire un contenu en produisant du sens Les élèves doivent prendre conscience qu'ils vont devoir réaliser et concevoir tous les éléments de leur film pour produire un message que le spectateur comprendra. Les décors devront avoir une signification claire, les personnages devront être clairement identifiés, l'articulation et le déplacement des personnages devront également avoir un sens.
	Axe technique : Utiliser la technique d'écriture et l'infrastructure technique de diffusion appropriée à ses moyens et besoins Il conviendra de mettre en œuvre les moyens matériels utilisés par les enfants pour générer les décors et les personnages (avant tournage). Certaines applications logicielles simples pourront être confiées aux enfants afin qu'ils en comprennent intuitivement les bases de l'utilisation (pendant tournage).
	Axe social : Interroger dans ce contexte son identité de producteur de média Les enfants doivent identifier le public auquel le film en stop motion devra s'adresser ainsi que la nature de la valorisation qu'ils souhaitent trouver auprès de celui-ci.

Naviguer	<p>Axe informationnel :</p> <p>Se montrer attentif à la variété formelle des différents objets médiatiques ainsi que leur interaction (bruits, musique, images dans un document audiovisuel)</p> <p>Lors de la visualisation des exemples de films, aller et venir, attirer l'attention des élèves sur la manière dont les éléments signifiants se complètent pour produire du sens. Passer d'un film à l'autre pour comparer la manière dont chacun mobilise ces signifiants.</p>
	<p>Axe technique :</p> <p>Explorer les usages possibles des médias et en choisir un ou plusieurs en fonction de leurs possibilités</p> <p>Réfléchir aux techniques possibles pour réaliser les objets nécessaires pour jouer l'histoire devant la caméra, choisir les techniques et matériaux les plus appropriés à ses besoins et moyens.</p>
	<p>Axe social :</p> <p>Se distancier des effets de mode, de nouveauté et des promotions en tout genre</p> <p>Le stop motion peut se réaliser sur base des personnages et jouets issus du merchandising du film. Toutefois, il est intéressant d'amener l'enfant à se distancier de ces produits pour les amener à réaliser eux-mêmes des personnages originaux valorisant ainsi leur potentiel de créativité.</p>
Organiser	<p>Axe informationnel :</p> <p>Organiser l'architecture d'un ensemble médiatique en fonction du contenu des différents objets y prenant place</p> <p>Créer une grille d'éléments nécessaires avec les élèves pour jouer l'histoire devant la caméra, lister les décors, les objets, les accessoires, prévoir l'ordre dans lequel ces éléments vont intervenir, choisir la musique des différentes séquences ainsi que les voix qui devront intervenir,...</p>
	<p>Axe technique</p> <p>Identifier les différents métiers intervenant dans une organisation médiatique et leurs modes de collaboration</p> <p>Éveiller les élèves aux différents métiers, aux différentes techniques qu'ils devront utiliser pour réaliser leur film en stop motion ainsi qu'au rôle technique qu'ils devront jouer : éclairagiste, caméraman, metteur en scène, créateur de décors, de personnages,...</p>
	<p>Axe social</p> <p>Anticiper les besoins et les attentes des destinataires</p> <p>Définir le ou les publics-cibles du film et déterminer ce que chacun de ces publics pourrait attendre de ce film : lequel sera le plus sensible à l'histoire, lequel sera le plus séduit par la performance technique vu le jeune âge des élèves, quel public se montrera le plus sévère ou le plus indulgent,...</p>





**Une initiative du Conseil supérieur
de l'éducation aux médias**

Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles
Bureau 6 E 635
44, Boulevard Léopold II
1080 Bruxelles



Ne peut être vendu



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES