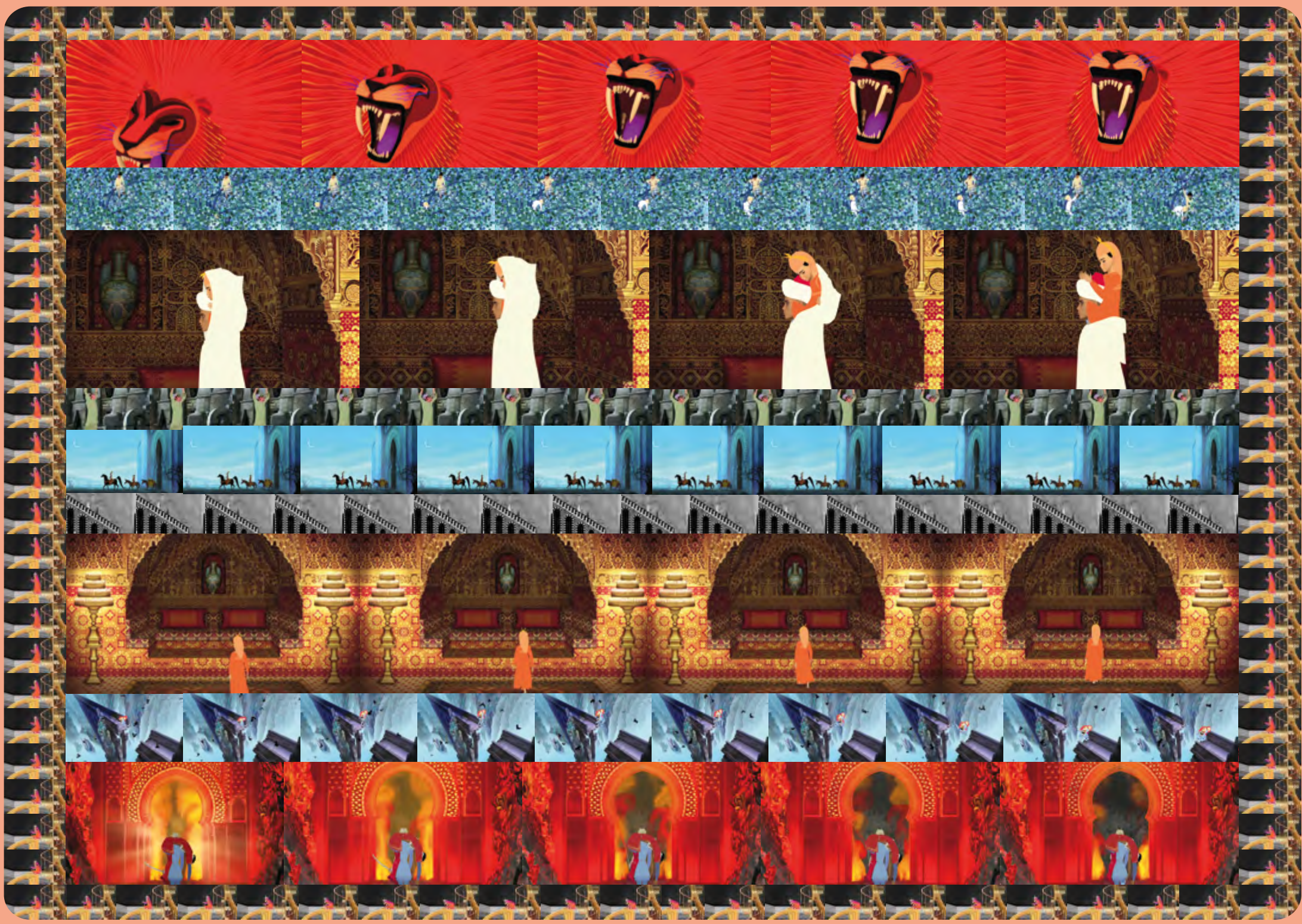




Compétences travaillées
grâce à l'Atelier cinéma
livret commun





Compétences travaillées grâce à l'Atelier cinéma

Le CNC vous accompagne dans la prise en main de l'Atelier cinéma. Une fiche complémentaire par activité (scénario, cadrage, équipe, montage, tournage) est à votre disposition pour vous permettre une meilleure appréhension de chacune d'elle et vous inspirer pour de possibles prolongements en classe. Des ponts sont pensés pour vous permettre de rapprocher l'Atelier cinéma des compétences travaillées en cycle 3. L'Atelier cinéma s'inscrit dans un parcours d'éducation artistique et culturelle et répond aux grands objectifs de formation visés par l'Éducation nationale, dont le 100% EAC.

L'Atelier cinéma répond aux prérogatives ministérielles en de nombreux points : la place centrale du cinéma dans l'éducation artistique des jeunes, en complémentarité avec les programmes scolaires des enseignants du cycle 3 (lecture, écriture, création artistique). De plus, il s'inscrit dans les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : la connaissance (acquisition d'un vocabulaire cinématographique spécifique), la pratique artistique (au travers des différentes activités jusqu'à la réalisation d'un court-métrage) et enfin, la rencontre avec les œuvres (*Azur et Asmar* de Michel Ocelot).

Le programme des enseignements en cycle 3 invite à considérer toutes les formes de langage pour penser et communiquer. Les différentes activités de l'Atelier cinéma permettent aux enfants d'écrire et de penser leur histoire en images, et ce, dans un travail collectif. Les différentes activités proposées permettent aux élèves de prendre confiance dans leur capacité à s'approprier le français.

Le cycle 3 a une double responsabilité : consolider l'acquisition des savoirs fondamentaux (lire, écrire, compter, respecter autrui) qui ont été engagés au cycle 2 et qui conditionnent les apprentissages ultérieurs ; permettre une meilleure transition entre l'école primaire et le collège en assurant une continuité et une progressivité entre les trois années du cycle. Il contribue à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques. L'Atelier cinéma est un bon support pour cela. Il permet également de développer la capacité à réaliser des projets communs.

L'écriture cinématographique, en images et en sons, s'inscrit dans les nouvelles écritures que les élèves vont rencontrer au cours de leur scolarité. Ces enjeux d'éducation à l'image s'inscrivent dans la compréhension de l'image et du monde mais aussi dans le décryptage des images, préparant ainsi les élèves aux notions d'éducation aux médias qui seront abordées au collège.

La maîtrise du langage oral est un critère essentiel à la fin du cycle 3. L'Atelier cinéma permet aux élèves de travailler ensemble, d'échanger en petits groupes, de réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes et participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des points de vue. La maîtrise de la langue orale comme écrite peut passer par différents supports, physique, numérique, mais aussi l'écoute d'un extrait ou sa visualisation, jusqu'à la création de sa propre histoire.

Des acquis pédagogiques ont été définis par le Ministère de l'Éducation nationale et le CNC. L'important est que l'Atelier cinéma puisse trouver sa place dans l'année scolaire des élèves et contribuer à la fois à leur éveil artistique et culturel et à la consolidation des fondamentaux.

Dans le référentiel du PEAC, l'Atelier cinéma permet de :

Fréquenter (Rencontres)

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres.
- Appréhender des œuvres et des productions artistiques.

Pratiquer (Pratiques)

- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production.
- Mettre en œuvre un processus de création / S'intégrer dans un processus créatif.
- Réfléchir sur sa pratique.

S'appropriier (Connaissances)

- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique.
- Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique.

	NOTIONS ET CONNAISSANCES ABORDÉES	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES
ACTIVITÉ 1 SCÉNARIO	<p>Niveau 1 : Ordonner un extrait d'une scène rédigée en écriture scénaristique à partir d'une histoire lue ou écoutée.</p> <p>Niveau 2 : Produire une écriture scénaristique d'un extrait d'une séquence.</p> <p>Niveau 3 : Rédiger en écriture scénaristique un extrait d'une séquence.</p>	<p>Français : Reconnaître des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité de l'écriture. Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture. Réécrire à partir de nouvelles consignes pour faire évoluer son texte.</p>
ACTIVITE 2 CADRAGE	<p>Niveau 1 : Sensibiliser les élèves à la notion de valeur de plan.</p> <p>Niveau 2 : Identifier et nommer les différentes valeurs de plans.</p> <p>Niveau 3 : Inventer une histoire en utilisant les échelles de plans adaptées à l'intention.</p>	<p>Arts plastiques : Choisir, organiser et mobiliser des outils en fonction des effets qu'ils produisent. Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique des productions artistiques et des œuvres d'art. Mettre en œuvre un projet artistique en proposant une compréhension personnelle argumentée.</p>
ACTIVITE 3 ÉQUIPE DE FILM	<p>Coopérer en vue de réaliser un défi collectif (se répartir les défis, s'entraîner ensemble à réaliser les défis, présenter à la classe ses défis).</p>	<p>EMC : La sensibilité : soi et les autres.</p> <p>Coopérer : Savoir travailler en respectant les règles de la coopération.</p>
ACTIVITE 4 MONTAGE	<p>Niveau 1 : Travailler la notion d'image. Organiser les photogrammes de la séquence travaillée pour raconter l'histoire proposée sur la carte OBJECTIF.</p> <p>Niveau 2 : Travailler les notions d'image et de narration. Organiser des photogrammes pour raconter une nouvelle histoire.</p>	<p>Arts plastiques : Cette activité renvoie à l'une des grandes questions qui permettent de travailler les compétences « narration visuelle » et « organisation des images fixes et animées pour raconter »</p> <p>Arts plastiques : Narration visuelle, utilisation des compositions plastiques, à des fins de récit, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.</p>
ACTIVITE 5 TOURNAGE	<p>Niveau 1 et 2 : Produire le scénario d'une séquence brève. Réaliser la séquence ainsi écrite, ou celle dont le scénario est proposé dans le livret de l'enseignant ou encore réaliser les séquences produites par les élèves tout au long des différentes activités.</p>	<p>Arts plastiques : Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique = valider les compétences abordées précédemment.</p>

Compétences numériques

Les compétences numériques constituent un élément essentiel du parcours scolaire. Présentes dans les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que dans les programmes scolaires, de l'école au lycée, les compétences numériques s'acquièrent au cours de formations formelles et informelles, dans le temps scolaire et hors temps scolaire.

Les élèves du cycle 3 seront amenés à s'insérer dans le monde numérique seuls ou accompagnés par leurs enseignants et parents.

L'Atelier cinéma se décline également dans une version numérique disponible gratuitement sur tablettes Android ou Ipad et également sur Sqool. L'application est pensée dans un usage collectif et scolaire, ainsi l'enseignant peut veiller à la bonne compréhension des consignes et à la manipulation de l'outil. En utilisant à la fois l'image et le son, le tactile et l'écriture de textes sur ce support, l'Atelier cinéma dans sa version numérique favorise l'entrée en matière de l'élève dans sa pratique du numérique.

Néanmoins, pour chaque activité l'élève peut être autonome. Pour le guider, un glossaire et des notules par activité guident l'ensemble du parcours au sein de l'application. Le jeu physique propose cinq activités, l'application en offre 10, il peut être intéressant d'en combiner certaines entre elles.

Les activités exclusives à l'application :

• Scripte

Cette activité propose un jeu de différences entre deux photogrammes. L'objectif est de comprendre le travail de mémorisation du scripte. Il/elle est la mémoire du tournage, rien ne doit lui échapper.

• Lumière

Cette activité permet d'accompagner l'élève dans la création d'une ambiance de jour ou de nuit en le plaçant dans la peau d'un chef•fe opérateur•trice. L'objectif est d'aborder le travail de construction de la lumière sur un plateau de tournage.

• Réalisation

Cette activité propose de découvrir le rôle de réalisateur•trice. L'objectif est de faire des choix réfléchis de cadrage afin de transmettre l'émotion voulue.

• Doublage

Cette activité propose à trois élèves de doubler Azur, Asmar et la nourrice. L'objectif est de faire découvrir ce métier à part entière du cinéma.

• Son

Cette activité propose d'associer des sons correspondants à la séquence animée. L'objectif est que les élèves se rendent compte de l'importance du son au cinéma (bruitages, bruits, voix) à travers le rôle d'ingénieur du son.

• Accessoires

Cette activité interactive propose de découvrir les rôles d'accessoiriste, de costumier•ère. L'objectif est de transformer l'acteur en un personnage spécifique. Le choix des accessoires permettant d'affirmer une identité.

Compétences citoyennes

Tout au long de sa scolarité, l'élève prendra part à des projets collectifs. Il s'agit de mettre en place un véritable parcours civique de l'élève, constitué de valeurs, de savoirs, de pratiques et de comportements dont le but est de favoriser une participation à la vie sociale et professionnelle, d'exercer sa liberté en pleine conscience des droits d'autrui et des devoirs de chacun.

La mise en place d'un projet cinéma concrétise une nouvelle forme de vivre ensemble au travers d'un projet artistique. Les élèves sont amenés à travailler par petits groupes, à échanger entre eux autour de notions cinématographiques, jusqu'à endosser un rôle technique et responsabilisant. Le cinéma est un art collectif, où le « faire ensemble » est essentiel et obligatoire pour arriver à la réalisation d'un film. Les élèves pourront trouver leur place au sein du groupe et s'épanouir dans un projet artistique mais également citoyen.

De plus, l'Atelier cinéma s'appuie sur le film d'animation *Azur et Asmar* de Michel Ocelot. Il nous parle d'humanisme, d'ouverture à d'autres cultures, de tolérance mais il aborde aussi avec humour et poésie la question de l'incompréhension voire de l'animosité qui existe entre Orient et Occident. Il questionne plus largement sur la relation entre l'étranger et le pays qui l'accueille, sur la notion de citoyen « de souche » et de citoyen « d'adoption », thèmes toujours bien actuels. Après avoir vaincu leurs monstres intérieurs (jalousie, rivalité, superstition), les enfants Azur, blond aux yeux bleus, et Asmar, brun aux yeux marrons, choisissent de s'entraider au lieu de se combattre et parviennent

ensemble au terme de leur quête. Enrichis de leurs différences, ils peuvent dire, comme Michel Ocelot à travers la bouche de Jénane la nourrice : *« Je connais deux pays, deux langues, deux religions, ce qui fait que j'en connais deux fois plus que les autres. »*

De nombreuses thématiques citoyennes peuvent être abordées par le visionnage de ce film, dont l'égalité, la fraternité et la tolérance. Un dossier complet à ce sujet est proposé par le réseau CANOPE dans le cadre de l'opération « Aux films, citoyens ! » conduite en partenariat avec le Centre national du cinéma et de l'image animée, le ministère de l'Éducation nationale et le ministère de la Culture.

Il propose une analyse du film au regard des valeurs citoyennes, ainsi que des activités pédagogiques autour de ces valeurs. Un extrait commenté de ce film est également proposé ayant pour objectif la transmission de valeurs républicaines.





Ce livret à destination des enseignants est une entrée en matière pour appréhender les activités proposées dans l'Atelier cinéma. Il leur offre également des pistes d'animation et les solutions des activités.

