

Animation & Education

Cet article est issu du Site Internet d'A&E : <http://animeduc.occe.coop>
Pour vous y rendre cliquez-ici



**Atelier cinéma - 100 %
d'une classe d'âge
sensibilisée à l'image !**

Paru en page(s) : 37
dans le No 267 d'A&E



Atelier cinéma

100 % d'une classe d'âge sensibilisée à l'image !

Le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) développe, avec le concours de l'Education nationale, le jeu « Atelier cinéma » à l'intention, prioritairement, des élèves de cycle 3 (classes de CM1-CM2 et 6ème).

« L'Atelier cinéma a pour objectif de permettre à l'ensemble d'une classe d'âge d'avoir dans sa scolarité un temps dédié à l'éducation à l'image. », explique Frédérique Bredin, Présidente du CNC. Qu'il s'agisse du temps scolaire, périscolaire ou du hors temps scolaire (centre de loisirs, plan mercredi), chaque enseignant, chaque animateur issu des associations complémentaires de l'école pourra facilement faire découvrir aux enfants les différentes étapes de création d'un film court, tant de façon théorique que pratique. Pour ce faire, à partir d'exemples tirés du film de Michel Ocelot *Azur et Asmar* ⁽¹⁾, le jeu propose 5 activités (scénario, cadrage, métiers du cinéma, montage et tournage) articulées sur plusieurs niveaux et conduisant à la réalisation d'un film court.

Chaque activité de l'atelier cinéma a pour objectif d'initier les élèves à différentes compétences et à un vocabulaire en relation avec le cinéma que l'on retrouvera dans un glossaire qui réunit les grandes notions de l'écriture cinématographique.

Aide précieuse pour l'adulte novice ou pas, les activités décrites dans le livret qui accompagne le jeu lui permettent, aussi bien qu'aux élèves, d'appréhender et d'assimiler les spécificités de l'écriture scénaristique, les différentes échelles de plan, et la manipulation des images à l'étape du montage. Ce guide extrêmement clair et détaillé permet

d'entrer dans l'univers du 7^{ème} art et de l'appréhender à la fois comme objet d'étude et support d'apprentissages, s'inscrivant dans les programmes et dans le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

Le jeu se décline sous deux formes : une application numérique⁽²⁾ et une grande boîte comprenant 1 livret-enseignant⁽³⁾, 5 boîtes comprenant chacune 75 cartes et 1 poster. Il permet d'accompagner la création d'images, avec une grande souplesse d'utilisation. Ces deux versions complémentaires s'adaptent à différents types de pédagogie et peuvent s'utiliser séparément ou successivement. De plus, cet outil ludique favorise bien évidemment, comme au cinéma, un travail d'équipe, facteur de coopération où chacun joue un rôle majeur.

Pour conserver et échanger autour des productions réalisées, Canopé souhaite développer une plate-forme qui accueillera tous ceux qui voudront bien y déposer leur travail. Gageons qu'ils seront nombreux et que Julien Neutres⁽⁴⁾ et son équipe verront leur création et belle dynamique récompensées !

Isabelle Crenn,
Vice-présidente OCCE 78

1. Retrouvez le film *Azur et Asmar* librement accessible pour les équipes éducatives, en téléchargement et streaming, sur la plateforme Aux films, citoyens ! (CNC/Réseau Canopé) (audiodescription et sous-titres pour malentendants) <https://www.reseau-canope.fr/aux-films-citoyens.html>
2. L'application numérique pour tablettes est téléchargeable sur Google Play et l'App Store. Elle est également à découvrir sur les tablettes Sqool.
3. La boîte offerte gracieusement par le CNC sera à disposition dans les Ateliers Canopé, dans les DSDEN et dans les AD OCCE pour les enseignants qui en feront la demande.
4. Julien Neutres est directeur de la création, des territoires et des publics au Centre National du Cinéma et de l'image animée.