



C'CADRÉ PRODUCTION

ATELIERS CINÉMA & D'ÉDUCATION À L'IMAGE

PROJET PÉDAGOGIQUE 2024 - 2025



C'Cadré Production est une société qui intervient en milieu scolaire et extra-scolaire afin de mener à bien des ateliers d'éducation à l'image et/ou de pratique du cinéma. L'objectif est double :

- 1 Permettre au jeune public d'acquérir suffisamment de bagages théoriques afin d'apprendre à lire, comprendre et décortiquer une image (film/réseaux sociaux/contenu vidéo...).
- 2 Pratiquer l'art cinématographique pour gagner en compétences techniques et élargir ses connaissances grâce à la découverte de nouveaux métiers liés au cinéma.

La maîtrise et la pratique du cinéma ne font pas partie des programmes du collège et du lycée, cependant cela constitue de formidables outils pédagogiques, fédérateur de plusieurs autres disciplines : sciences, arts visuels, histoire des arts, théâtre, éducation à l'image, production d'écrits ou encore mathématiques.

Nos ateliers permettent ainsi de :

- ➔ Mettre en lumière l'apprentissage et les compétences acquises grâce à une expérience pratique valorisante.
- ➔ Plonger les participants dans des conditions professionnelles afin de faire émerger de nouvelles compétences et ambitions.
- ➔ Proposer des outils théoriques et pratiques sur la lecture et la compréhension d'une image en dévoilant les secrets de sa construction.



LES ENJEUX PÉDAGOGIQUES

1

Le projet d'action : Une pédagogie transversale

C'Cadré propose d'étoffer l'offre culturelle des jeunes de 11 à 17 ans durant leur scolarité.

Nos interventions, que ce soit en milieu scolaire, en centre d'accueil ou dans des structures accueillant du jeune public, s'articulent de la manière suivante :

- Fournir des connaissances techniques, pratiques et théoriques du monde du cinéma, de l'audiovisuel et des pratiques artistiques liées au monde de l'image.
- Proposer un cadre d'échange bienveillant, ouvert et libre afin que nous puissions cibler les attentes et les envies des participants. Ce cadre nous permet de maintenir à jour nos contenus grâce aux échanges réguliers avec le jeune public.
- Ouvrir une porte à la découverte de nouveaux métiers, de nouveaux moyens d'expression et à l'envie de mener des projets audiovisuels.

2

Compétences du socle commun de connaissances et des compétences

DOMAINE 1

LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Le vocabulaire : utiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner les objets, les rôles, les actions...

La production d'écrits : décrire, raconter, inventer, imaginer et oser le mettre à l'écrit.

S'exprimer à l'oral : prendre part à des discussions réflexives, prendre la parole en public, prendre part à un dialogue, prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue tout en se confrontant à l'opinion générale.

Apprendre et interpréter un texte.

S'ouvrir à une approche sensible de la réalité.

Être à la fois spectateur et acteur : trouver sa place dans une création collective.

Cultiver une attitude de curiosité pour les pratiques artistiques : ouvrir son champ de réflexion, découvrir ses côtés créatifs.



<u>DOMAINE 2</u> LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE	Apprendre à coopérer et à mener à bien un projet artistique collectif. Apprendre à faire des recherches via plusieurs supports : internet, livres, interviews. Apprendre en pratiquant afin de confirmer la théorie. Garder un échange constant entre les intervenants et les participants pour s'assurer d'avancer ensemble. Fixer des objectifs communs et lister clairement les étapes pour y parvenir.
<u>DOMAINE 3</u> FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN	Vivre en société, respecter les règles de bonne conduite en collectivité et de sécurité. Définir clairement le cadre de ce qui est permis et interdit. Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter et savoir faire valoir son point de vue, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles fixées ensemble. Avancer de manière constructive : savoir nommer et reconnaître ses émotions, faire part de ses doutes, de ses réflexions afin de faire progresser le projet de manière optimale. Développer son ouverture d'esprit, sa curiosité et sa créativité, sa confiance en soi et en les autres.
<u>DOMAINE 4</u> LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES	Maîtriser son corps et sa voix, apprendre à se regarder et à observer les autres. Comprendre le fonctionnement des outils techniques : caméra, micro, ordinateur, logiciels, travail de la lumière, préproduction, production et postproduction.
<u>DOMAINE 5</u> OUVERTURE SOCIO-CULTURELLE	Enrichir sa culture générale en étudiant les fondements de l'Histoire du cinéma. Développer une réflexion autour des évolutions techniques et numériques de notre temps. Apprendre à présenter son travail à l'oral face à un public varié lors d'une projection du film et des ateliers.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS ET ARTISTIQUES

A)

Les objectifs généraux :

- Initier les participants à une nouvelle pratique artistique.
- Favoriser l'ouverture culturelle avec la découverte de films, de réalisateur.trice.s, de créatif.ve.s de contenus vidéo originaux.
- Initier les participants à la création et à l'usage de médias, d'outils numériques.
- Apprendre à concevoir, penser et appréhender une image.
- Découvrir de nouveaux métiers : ceux de l'image, du son, de la post-production et de l'écriture.
- Développer et valoriser la créativité de nos participants.

LES ATELIERS D'ÉDUCATION À L'IMAGE



MENTIR ET DÉMENTIR LE POUVOIR DE L'IMAGE

Atelier pratique et
théorique

Apprendre les bases de
la lecture d'image.
Travail sur la
manipulation d'une
image et du montage
vidéo.
Appréhender les
nouvelles technologies
*IA-DeepFake-Réseaux
sociaux.*



PRENDRE ET DONNER LA PAROLE

Atelier pratique et
théorique

Création d'un objet
audio
formuler, préparer et
apprendre à poser
des questions.
Apprendre à
rechercher, classer
des informations.



HISTOIRE ET MÉTIERS DU CINÉMA

Atelier théorique

Appréhender
l'histoire du cinéma,
de sa création jusqu'à
nos jours.
Découverte des
réalisateur.trice.s qui
ont marqué l'histoire
et des nombreux
métiers du cinéma.



LES ATELIERS CINÉMA



RÉALISATION D'UN FILM DE FICTION

Ecrire une histoire.
Incarnar des personnages et tenir un rôle.
Intervenir sur des points techniques.
Découvrir toutes les étapes d'une réalisation.
Découvrir les étapes de la post-production



RÉALISATION D'UN FILM DOCUMENTAIRE

Ecrire un projet documentaire.
Effectuer un travail de recherche.
Apprendre à mener et écrire des entretiens.
Apprendre à argumenter, donner et écouter un point de vue.
Appréhender la technique de l'interview.
Découvrir les étapes de la post-production.



DOUBLAGE/BRUITAGE

Introduction aux métiers de doubleur/bruiteur.
Choix d'un film.
Travail de recherche en bruitage.
Préparation au doublage, incarnation d'un rôle, test de voix.
Assembler son et image, travail de synchronisation.



RÉALISATION D'UN FILM D'ANIMATION

Ecrire une histoire.
Créer des décors et des personnages : travail manuel et de précision.
Utilisation de matière : modelage, découpage (...)
Découvrir la technique du stop-motion.
Découvrir les étapes de la post-production.

CHAMPS DE COMPÉTENCES	OBJECTIFS	CONTENUS
HISTOIRE DES ARTS	Découvrir des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine culturel de l'art visuel, du cinéma et à l'histoire.	Présentation d'œuvres cinématographiques en relation avec une époque, des repères géographiques, dans la chronologie de l'histoire de l'art. Découverte de musique de films. Histoire de la naissance du cinéma à travers le monde, des bonds technologiques et l'avènement du numérique.
SCIENCES / MATHÉMATIQUES	Comprendre et décrire le monde réel ; découpage du temps, résolution de problèmes concrets.	Travailler sur les durées avec la réalisation de court-métrage via le travail du découpage technique. Faire la distinction entre idée et réalisation, passer de l'hypothèse au concret. Les différents plans cinématographiques et leurs significations. Les mouvements de caméra, étude des trucages. Le travail de la lumière, des distances, de la focale... Etude de la persistance rétinienne, du mouvement
PRODUCTION D'ÉCRITS EXPRESSION ORALE	Rédiger des écrits en fonction d'une thématique, prise de notes, relecture. Retenir et jouer un texte.	Écrire des scénarios, inventer des histoires, des dialogues et donner une cohérence. Synthétiser des recherches, résumer des articles... Préparer des interviews, savoir rédiger des questions ouvertes et fermées. Se faire comprendre à l'écrit.
ARTS VISUELS		Travail sur diverses œuvres cinématographiques, différents genres de films. Entrevoir les codes d'une œuvre, son message, son mensonge. Penser et comprendre l'intention de l'auteur derrière l'image. Découvrir la fabrication d'une œuvre via différentes méthodes. Découvrir les nouvelles pratiques de fabrication d'une image.

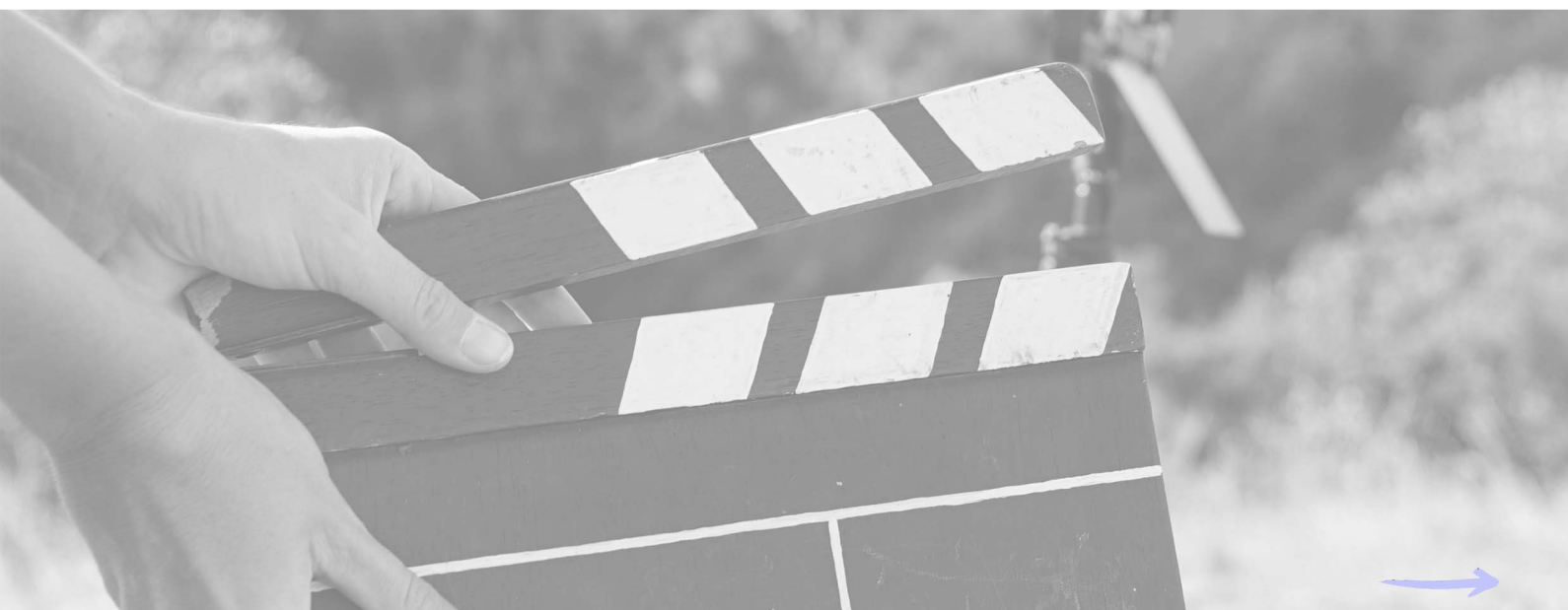
CHAMPS DE COMPÉTENCES	OBJECTIFS	CONTENUS
NUMÉRIQUE	Usage utile de moyens multimédias divers. Aborder une pratique raisonnée des RS et d'internet.	S'approprier les outils numériques, comprendre leur impact. Rechercher, classer, comprendre et étudier des données. S'informer, échanger et communiquer sur les bonnes pratiques des réseaux sociaux. Créer de la désinformation pour comprendre son fonctionnement.
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	Fournir des clés de compréhension sur la société à travers l'art et l'éducation à l'image.	Comprendre le droit à l'image et ses enjeux. Se protéger et protéger les autres grâce à la maîtrise des outils numériques. Trouver sa place dans un projet, savoir reconnaître ses qualités et ses faiblesses.



Les rendus

Selon les ateliers choisis, plusieurs rendus sont possibles : les participants récupéreront via un lien téléchargeable les ateliers pratiqués.

Film de fiction, film d'animation, documentaire ou l'atelier bruitage/doublage dans le cas de nos ateliers pratiques OU nos exercices filmés dans le cadre de nos ateliers d'éducation à l'image.





CONCLUSION

Le cours

Un atelier de pratique audiovisuelle ou d'éducation à l'image nécessite un minimum de connaissances théoriques sur le cinéma et l'image.

De la création d'un « champ - contre champ » à la maîtrise de la lumière, nos introductions seront dédiées à l'histoire et à la théorie du cinéma. Ces moments d'échanges permanents permettront de discuter des goûts cinématographiques des élèves : Quels sont leurs films préférés ? Quels genres aiment-ils ? Quels films les ennuiet et pourquoi ?

Grâce à la méthode du brainstorming, nous construirons ensemble un film ou un projet qui leur plaira. Nous visionnerons également des extraits de films emblématiques pour enrichir leur culture cinématographique.

Le travail avec le corps enseignant

La maquette présentée ici est flexible et peut être adaptée selon les propositions de votre établissement. Nous sommes disponibles pour discuter en détail de nos ateliers et les ajuster en collaboration avec les enseignants et l'équipe pédagogique.

Il est aussi possible de relier nos ateliers aux actualités de votre établissement. Notre approche pédagogique peut s'intégrer aux matières enseignées : Histoire, Français, Musique, SVT, Mathématiques, etc.

La création de nos ateliers est modulable et nous sommes prêts à concevoir ce projet avec tout le temps nécessaire en amont.

Le bien-être de l'élève

Forts de notre expérience avec les enfants dans la réalisation audiovisuelle, nous savons que cet atelier peut s'adapter à chaque classe ou groupe.

Tout le monde n'a pas forcément la capacité ou l'envie d'être filmé, d'écrire sur un sujet ou de tenir une caméra, mais nous nous assurons que chacun puisse trouver sa place au sein de nos ateliers.

Nous organisons également des débriefings réguliers, qu'ils soient collectifs ou individuels, afin de recueillir les retours des élèves. Nos projets sont réalisés à plusieurs mains et à plusieurs esprits. Toutes les propositions sont les bienvenues.

Bien que le réalisateur doive parfois trancher, nous veillerons à modérer, intégrer et valoriser les idées créatives de chacun.



Une compétence essentielle à maîtriser

Dans une société où l'image est omniprésente et où, dès le plus jeune âge, nous sommes habitué à filmer ou à être filmé (smartphones, tablettes, webcams, etc.), il est essentiel de maîtriser les outils de notre époque.

Le cinéma reste un formidable moyen d'expression, car il implique une étape cruciale : l'écriture. Que ce soit à travers la fiction ou le documentaire, le cinéma permet de dessiner une pensée, de raconter une histoire ou de préserver une mémoire, offrant ainsi un recul sur notre propre vie ou notre société.

Faire un film, comme toute pratique artistique, est une respiration. Et à tout moment de la vie, nous avons besoin de créer ces moments de stimulation.

Si aujourd'hui tout le monde peut faire de l'image, le cinéma exige néanmoins la mobilisation de multiples compétences : de l'écriture d'un scénario à la maîtrise de la caméra, en passant par la prise de son. Ce sont autant de postes qui éveillent la curiosité pour un art collectif. Au fil du processus, les élèves découvriront eux-mêmes les aspects qu'ils souhaiteront approfondir.

Chaque élément compte

Au-delà de l'aspect technique, réaliser un film est avant tout une leçon de travail en groupe. Un projet filmé ne peut réussir que grâce à la cohésion de plusieurs énergies. Ainsi, le cinéma est un outil précieux pour apprendre que jouer en équipe est essentiel pour atteindre un objectif.

En termes de développement personnel, travailler en groupe est un excellent moyen pour apprendre à mieux se connaître, pour trouver sa place et pour comprendre que, dans une société, chacun a un rôle à jouer pour que celle-ci fonctionne.



CONTACTS :

**Léora Balbi - réalisatrice - animatrice
d'atelier d'éducation à l'image
06-30-25-77-25**

**Antonin Dupart - réalisateur - animateur
d'atelier d'éducation à l'image
06-77-22-47-80**

ccadre.production@gmail.com