MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

Liberté
Égalité
Fraternité

RÉFÉRENTIEL

Éducation au cinéma et à l'image animée

Du cycle 1 au lycée

Septembre 2026

SOMMAIRE

4 **PRÉAMBULE**

5 **CYCLES 1 ET 2**

6 Axes de travail

7 Quelques exemples pour la classe

9 **CYCLE 3**

10 Axes de travail

12 Quelques exemples pour la classe

13 **CYCLE 4**

14 Axes de travail

16 Quelques exemples pour la classe

19 **LYCÉE**

20 Axes de travail

22 Quelques exemples pour la classe

PRÉAMBULE

Les écrans ont pris, en quelques années, une importance considérable dans les représentations, les pratiques culturelles et les interactions sociales. Chacun est désormais autant récepteur que producteur de « contenus » vidéos, qui circulent en masse sur les réseaux sociaux. L'émergence de l'IA augmente singulièrement ces capacités de production et, dans le même temps, modifie notre rapport au réel. Nos élèves se trouvent ainsi confrontés à des flots d'image, dans des univers fondamentalement solitaires, et exposés à une déformation profonde de la réalité.

Dans ce contexte, l'éducation au cinéma et à l'image n'est plus une option. C'est devenu une nécessité. Les professeurs l'assurent au quotidien, dans le cadre des enseignements disciplinaires. L'enjeu est triple : apprendre à nos élèves la « grammaire de l'image », pour qu'ils en comprennent le sens, les usages et les subtilités ; leur apprendre à devenir spectateurs et à partager une expérience collective, notamment dans les salles de cinéma ; forger leur regard critique et esthétique, et leur faire « lever les yeux », pour reprendre l'expression de Godard.

C'est pour cette raison que le ministère de l'Éducation nationale a élaboré ce référentiel. L'objectif est simple : définir, pour chaque cycle, des points de repères afin de structurer un parcours progressif et cohérent autour de l'éducation au cinéma et à l'image, de l'école maternelle au lycée. En définissant des objectifs communs, un vocabulaire partagé et des pratiques pédagogiques adaptées, il garantit une approche exigeante de l'éducation au cinéma et à l'image, accessible à tous les élèves, de manière transversale. Un atelier d'analyse de plan travaille la langue autant que le regard critique ; l'étude d'un film historique ou d'un documentaire éclaire la compréhension des enjeux sociaux et du monde contemporain. Cette transversalité crée des passerelles entre les disciplines et enrichit, pour chaque professeur, sa propre pratique pédagogique.

Ce référentiel s'appuie sur des dispositifs pédagogiques éprouvés, à commencer par Ma classe au cinéma, qui permet chaque année à deux millions d'élèves de bénéficier d'un parcours pédagogique autour de trois films. Professeurs, professionnels du cinéma et salles de proximité y trouveront un premier cadre commun pour construire, sur la durée, le parcours d'éducation à l'image de l'école maternelle au lycée.

Édouard Geffray
Ministre de l'Éducation nationale

CYCLES 1 ET 2

Aux cycles 1 et 2, l'élève fait pour la première fois l'expérience de la projection cinématographique en salle de cinéma. Il se familiarise avec le lieu, y acquiert des repères et apprend à interagir avec ses camarades et les adultes (professeurs, accompagnants ou intervenants) lors des activités proposées. À la fin du cycle 2, il est notamment capable :

- de prendre part aux activités artistiques qui précèdent, accompagnent ou prolongent la séance ;
- d'exprimer ses émotions, de partager son expérience à l'oral : de la raconter et, le cas échéant, de faire part de ses interrogations ;
- de mobiliser son attention et d'être attentif à certains motifs, sons, couleurs – caractéristiques de l'œuvre – qu'il peut repérer et mémoriser ;
- de prolonger son expérience artistique en produisant des traces créatives – personnelles ou collectives – via différents supports.

Axes de travail

Vivre une expérience collective au sein d'un lieu culturel en interagissant avec autrui

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Se familiariser avec la salle de cinéma et acquérir des repères dans l'espace et le temps.	Découvrir ce qu'est une séance en salle de cinéma (environnement humain, technique, sonore, visuel). Entrer par un rituel dans l'expérience de spectateur (par exemple, s'habituer à écouter et à regarder dans l'obscurité et le silence). Tout au long de la séance, adapter son comportement et contrôler sa prise de parole. Découvrir ce qu'est un film (un univers développé en images et en sons, inscrit dans une durée). Rencontrer l'autre (personnages, pays, cultures, etc.) à travers des univers (notamment fictionnels).
Respecter autrui.	Travailler l'écoute mutuelle et la prise de parole en groupe.

Acquérir des connaissances lexicales et culturelles

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Acquérir des connaissances lexicales. Les mobiliser pour exprimer et partager son expérience à l'oral.	Acquérir les mots pour : • dire l'univers artistique et le lieu culturel ; • identifier les personnages et leurs relations ; • désigner des formes, des couleurs, des sons, des matières, des motifs ; • exprimer ses émotions à l'oral.

Pratiquer et créer

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
S'initier à des activités artistiques collectives au service de la réception de l'expérience cinématographique.	Participer à des temps de pratique artistique (chanson, musique, danse, écoute d'un conteur, etc.) avant, pendant et après la séance.
Prolonger de façon artistique son expérience cinématographique.	Imaginer et produire des traces créatives à travers différents supports. Jouer avec différents supports pour s'approprier l'expérience cinématographique et créer.

Comprendre et apprécier

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Apprendre à regarder, à écouter et à mémoriser.	Être sensible au choix, à l'association et à la récurrence des formes, des couleurs, des sons, des matières, des motifs. Remarquer les mouvements, les rythmes et les enchaînements.
Prendre conscience de son expérience cinématographique.	Raconter son expérience, échanger sur sa compréhension et ses émotions, et faire part de ses interrogations.

Quelques exemples pour la classe

CYCLE 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral

L'évocation d'une séance au cinéma ou d'un extrait visionné en classe permet de solliciter la mémoire, de favoriser l'échange et le débat, en assurant une meilleure compréhension. Les élèves partagent leurs émotions, se remémorent les principaux personnages et s'interrogent sur leurs relations. C'est l'occasion d'enrichir leur bagage lexical. Projeter un extrait sans le son donne notamment l'occasion aux enfants de nommer et de décrire les éléments du film : personnages, actions, lieux, objets. Ils peuvent être invités à décrire l'affiche, à proposer une sorte de « voix *off* » sur un photogramme, etc.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques et artistiques

À partir de photogrammes, d'une séance en salle de cinéma ou d'un extrait visionné en classe, les élèves sont invités à reconstituer le parcours du personnage principal par leurs déplacements et leur confrontation à des obstacles représentant les péripéties de l'aventure (ramper, sauter, enjamber, grimper, etc.). S'il s'agit de solliciter la dimension musicale du film ou de l'extrait, les élèves peuvent apprendre une comptine entendue dans le film, bruiter, par le chant ou avec des objets, un extrait proposé sans le son. Après le visionnage de deux ou trois extraits ou de très courts métrages, un jeu de synesthésies donnerait l'occasion d'associer et de caractériser les émotions ressenties grâce à des couleurs, des formes, des matières, etc. En grande section, on peut réaliser quelques éléments simples de décor, dessiner un ou deux personnage(s) et les faire évoluer dans le paysage choisi, ou encore utiliser ou fabriquer des objets en trois dimensions, permettant aux élèves de raconter une histoire.

Se repérer dans le temps et l'espace

Stabiliser les repères temporels, consolider la notion de chronologie

Ranger dans l'ordre quelques photogrammes et discuter de la pertinence des successions proposées permet, comme une remémoration sollicitant la chronologie, de stabiliser les repères temporels, de développer le vocabulaire, d'assurer la compréhension, notamment si la chronologie est bouleversée ou si un personnage se transforme au cours de l'histoire.

Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace

Le trajet dans l'environnement proche, de l'école à la salle de cinéma, constitue une expérience de l'espace dont on peut tirer parti. En moyenne et surtout en grande section, la représentation des espaces évoqués, le trajet du ou des personnage(s) constituent également une piste féconde. On peut proposer des photogrammes dans le désordre, inviter les élèves à représenter graphiquement, par différents moyens, les lieux de la fiction.

CYCLE 2

Éducation à la vie affective et relationnelle (EVAR)

L'expérience de spectateur est propice à l'expression des émotions, qu'il s'agisse de celles du public ou de celles des personnages. Un court débat donne l'occasion de caractériser plus précisément ce ressenti, de découvrir que tout le monde ne partage pas les mêmes émotions ou sentiments à la réception d'un film (la peur ou l'émerveillement, par exemple). Cet échange spontané, mais réglé, invite à l'écoute et au respect de la réception de chacun. La programmation en salle du dispositif « École et cinéma », des extraits ou de très courts métrages visionnés en classe offre également l'occasion de découvrir différents types de familles, de réfléchir aux difficultés potentielles de la vie en société, à l'appréhension d'un personnage, aux conflits possibles. La représentation de ces expériences peut être également l'occasion de réfléchir aux relations dans la classe, dans la cour de récréation, aux rapports entre filles et garçons, etc.

Français / Lire, dire, écrire

Le cinéma peut contribuer au développement des représentations mentales essentielles pour la compréhension : écouter un extrait filmique avant d'en visionner les images, écouter une histoire avant de découvrir une ou plusieurs version(s) cinématographique(s) en salle, par extrait ou avec des photogrammes, échanger sur l'image que chacun a construite d'un ou plusieurs personnage(s), d'un lieu, d'une action, etc. La discussion après visionnage ou l'invitation à ranger quelques photogrammes proposés dans le désordre développe la capacité à restituer les enchaînements logiques et chronologiques d'un récit. Associée à un réseau de lectures, l'expérience de spectateur contribue à identifier des types de personnages récurrents et à comparer leurs différentes représentations en repérant invariants et variations. Cette expérience contribue efficacement à la création d'une culture commune. Des activités d'écriture, adaptées aux trois niveaux du cycle 2, peuvent également être proposées comme la production d'un écrit à partir d'une amorce (affiche du film ou photogramme) pour raconter, décrire un personnage, un lieu, exprimer une émotion, un point de vue.

CYCLE 3

Au cycle 3, l'élève s'ouvre à la richesse de la salle de cinéma comme lieu culturel et découvre différents univers et esthétiques cinématographiques. En développant son sens de l'écoute et de l'observation, en travaillant sa mémoire, il acquiert une faculté de perception dynamique de l'œuvre qu'il peut réinvestir dans une expérience créative, et réciproquement. Il entre peu à peu dans la posture attentive et active d'un spectateur et d'un créateur d'images et de sons. À la fin du cycle 3, il est notamment capable :

- d'interagir à bon escient avec ses camarades et les adultes (professeurs, accompagnants ou intervenants), notamment pour enrichir son appréhension de l'œuvre et la faire évoluer ;
- de s'initier à quelques notions d'écriture cinématographique et de les mobiliser pour nourrir sa compréhension des œuvres et mieux en discerner les effets ;
- de s'engager dans des temps de pratique artistique – individuels ou collectifs – pour développer sa sensibilité et diversifier les chemins pour l'exprimer.

Axes de travail

Vivre une expérience collective au sein d'un lieu culturel en interagissant avec autrui

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Apprendre à devenir spectateur.	Mobiliser son attention tout au long de la séance. Adapter son comportement et l'expression de ses émotions dans le cadre d'un visionnage collectif. Exercer son sens de l'écoute et de l'observation pour affiner sa perception de l'œuvre. Développer son ouverture d'esprit et sa curiosité.
Développer une sociabilisation harmonieuse et fructueuse.	Interagir avec profit en adaptant sa prise de parole et ses réactions pour enrichir son appréhension de l'œuvre.

Acquérir des connaissances lexicales, culturelles et théoriques

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
S'approprier un lieu culturel et un univers artistique. Apprécier une expérience esthétique pour développer son goût.	Se familiariser avec des esthétiques variées (V.O., noir et blanc, films plus lents, etc.) et caractériser des univers fictionnels, des origines du cinéma à nos jours.
S'initier aux grandes notions de l'écriture cinématographique. Les mobiliser pour nourrir son expérience personnelle.	Acquérir quelques notions du cinéma (plan, point de vue, bande-son, hors-champ, etc.) pour affiner le regard, permettre une meilleure compréhension de l'œuvre et mieux apprécier les effets produits. Développer sa mémoire des œuvres. Faire des liens pour commencer à construire sa propre culture cinématographique.

Pratiquer et créer

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
S'engager dans des activités artistiques collectives au service de la réception de l'expérience cinématographique.	Participer à des temps de pratique artistique (chanson, musique, danse, écoute d'un conteur, etc.) avant, pendant et après la séance pour développer sa sensibilité.
Développer une pratique artistique en mobilisant quelques éléments de mise en scène.	Produire des traces créatives à travers différents langages et différents supports. S'exercer à différents exercices et différentes pratiques artistiques (photographies, dessins, peintures, collages, pâte à modeler, etc.), de manière individuelle ou collective, pour développer sa compréhension du langage cinématographique.

Comprendre, apprécier et développer son esprit critique

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Apprendre à regarder et écouter pour construire sa compréhension.	Pour construire une compréhension fine du film : • identifier et reformuler l'implicite/les implicites (ce qui est non dit, ce qui n'est pas montré) ; • être sensible à la dimension symbolique du film et être capable d'en parler.
Partager et confronter son expérience (émotions, compréhension, appréciation).	Rendre compte de ses réactions comme de son absence de réaction, de sa compréhension comme de son absence de compréhension. Tenir compte de ce que dit autrui pour conforter ou faire évoluer sa compréhension globale et fine.

Quelques exemples pour la classe

Arts plastiques - CM1, CM2

L'expérience de la représentation et de l'écart, la transformation des images notamment, peuvent donner lieu à des situations de pratique et d'analyse variées : travail de narration visuelle à partir de quelques photogrammes, réflexion sur la représentation de l'espace et du temps dans un extrait filmique ou dans un film vu au cinéma. Une expérimentation simple du montage, par exemple sur le principe du collage (*mashup*[1]), pour discuter et choisir telle ou telle représentation d'un personnage, d'un animal, d'un monstre et réfléchir éventuellement ainsi aux stéréotypes, à l'intérêt de l'écart, de la surprise, offre d'autres pistes. Enfin, la transformation d'images par un jeu de cadrages différents, d'incrustations, de superpositions, de lumières offre des pistes d'exploration intéressantes, notamment poétique.

Français - 6e

La figure du monstre, le récit d'aventures, l'enchantement poétique offrent notamment de multiples expériences possibles avec le cinéma, qu'il s'agisse d'un visionnage puis de l'analyse de quelques extraits, dans le cadre du dispositif « Collège au cinéma », ou bien d'un travail de pratique en classe. On peut notamment comparer des représentations de monstres selon différents réalisateurs et différentes techniques cinématographiques, réaliser une métamorphose en *stop motion*[2] ou par collage (*mashup*[3]), réfléchir aux intérêts du hors-champ en travaillant uniquement le son, etc. Les élèves peuvent également réaliser le *story-board*[4] d'un fragment d'histoire. D'autres explorations pratiques peuvent favoriser des approches poétiques plus créatives que les formes scolaires les plus usuelles, comme la mise en image animée d'un poème (par exemple : une animation en *stop motion* pour travailler par le son et l'image, la connotation, le pouvoir de suggestion des mots dans leur matérialité sonore, etc.).

1. Assemblage, au moyen d'outils numériques, d'éléments visuels ou sonores provenant de différentes sources (définition France Terme). Cette technique permet de créer une œuvre audiovisuelle originale.

2. Technique d'animation qui consiste à animer physiquement des objets (personnages en pâte à modeler, marionnettes, etc.) en prenant des photos de leurs différentes positions. Chaque geste sera ainsi découpé en de nombreux clichés, qui, mis bout à bout et joués rapidement, donnent l'impression d'un mouvement fluide (définition du « Petit lexique du cinéma d'animation » sur le site du CNC).

3. Voir note 1.

4. Étape indispensable de la pré-production, le *story-board* prend la forme d'une succession de vignettes dessinées, permettant de planifier l'ensemble des plans du film (la durée, le cadre, l'échelle, les décors, les effets spéciaux, les personnages présents et leurs déplacements, les mouvements de caméra, etc.). D'après la définition du « petit lexique du cinéma d'animation », disponible sur le site du CNC.

CYCLE 4

Au cycle 4, l'élève prolonge son expérience de la salle de cinéma par une pratique culturelle personnelle via diverses activités (lectures, recherches, critiques, sorties collectives en salle et visionnages personnels). En développant, avec précision, son sens de l'écoute et de l'observation, sa mémorisation des œuvres, il construit un rapport singulier avec elles, se constituant peu à peu « une cinémathèque intérieure », qu'il peut mobiliser pour poser un regard réflexif sur sa propre pratique de créateur. Il devient averti en tant que spectateur et créateur d'images et de sons. À la fin du cycle 4, il est notamment capable :

- de mobiliser son expérience personnelle de spectateur pour la partager avec ses pairs et, réciproquement, de se nourrir du point de vue d'autrui ;
- de reconnaitre les grandes caractéristiques des principaux genres et productions cinématographiques en fonction de contextes et de publics variés, et d'identifier quelques grandes périodes du cinéma ;
- de réaliser des productions artistiques variées, notamment appuyées sur quelques gestes et techniques d'écriture cinématographique et audiovisuelle – choisis en fonction des effets recherchés ;
- de s'appuyer sur sa pratique et sa culture personnelles pour élaborer une réflexion sur de grands enjeux de société.

Axes de travail

Vivre une expérience collective au sein d'un lieu culturel en interagissant avec autrui

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Adopter une posture de spectateur averti et attentif.	Exercer, dans la précision, son sens de l'écoute et de l'observation pour construire une relation personnelle avec l'œuvre (mémorisation, mise en relation interne ou externe à l'œuvre, attention portée à certains détails). Prolonger la séance par des initiatives personnelles (recherches, visionnages, lectures, découverte d'autres œuvres, etc.).
Interagir à bon escient dans l'écoute de l'autre.	Mobiliser son expérience personnelle de spectateur pour la partager avec ses pairs, se nourrir du point de vue d'autrui pour une appropriation partagée de l'œuvre.

Acquérir des connaissances théoriques et culturelles

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Développer une connaissance de genres et de cinématographies variés. Acquérir les grands repères de l'histoire du cinéma. Les mobiliser pour enrichir sa compréhension de l'œuvre.	Reconnaitre les caractéristiques d'un genre (comédie, drame, western, mélodrame, film noir, etc.) et de productions cinématographiques (fiction, documentaire, animation) en fonction de contextes et de publics variés. Identifier quelques grandes périodes du cinéma à travers différentes aires géographiques.
Développer une pratique culturelle, individuelle et collective.	Se constituer une « cinémathèque intérieure » à la faveur d'expériences diverses (lectures, critiques, sorties en salle et visionnages personnels). En complément à la fréquentation de la salle de cinéma, s'initier à une activité de ciné-club (en tant que spectateur et/ou programmateur).

Pratiquer et créer

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Développer des pratiques artistiques variées, collectives et individuelles, pour encourager une appropriation fine de l'expérience et du langage cinématographiques.	Réaliser des productions variées (*story-board*[5], bruitages, fragments de scénario, plans, etc.). Pour cela, choisir quelques techniques d'écriture cinématographique et audiovisuelle en fonction des effets recherchés.
Poser un regard réflexif sur sa pratique, pour expliquer ses intentions créatives et justifier ses choix.	Constituer un journal de bord à travers différents langages et différents supports. S'exprimer sur ses créations à l'oral et à l'écrit, en décrire le processus (inspirations, essais, obstacles, réussites, choix, etc.) et justifier ses choix.

5. Voir note 4 p. 12.

Comprendre, apprécier et développer son esprit critique

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Enrichir sa lecture personnelle de l'œuvre.	Construire une compréhension fine du film : • articuler analyse et interprétation(s) ; • confronter les réceptions (entre pairs, en recourant à la critique).
Exercer son jugement et affirmer des valeurs humanistes.	Élaborer une réflexion sur de grands enjeux de société ; l'exposer à l'écrit et à l'oral, devant un auditoire.

Quelques exemples pour la classe

Sciences et vie de la Terre (SVT)

Thématique 1 : « La planète Terre, l'environnement et l'action humaine »

Le cinéma offre de multiples ressources pour enrichir l'étude de ce thème : qu'il s'agisse de comparer, de discuter différentes représentations documentaires ou fictionnelles des risques climatiques, de l'impact de l'action humaine sur l'environnement et sur les ressources, de réfléchir à l'intérêt respectif d'une perspective fortement dysphorique, comme celle des « films-catastrophes » ou à l'intérêt de représenter des tentatives, des figures positives du développement durable. L'analyse comparée de quelques extraits filmiques, le visionnage en salle d'un film peuvent également permettre de réfléchir à la vulgarisation scientifique dans ce domaine, aux choix de réalisation selon le public, aux représentations métaphoriques présentes notamment dans le cinéma d'animation. En pratique, la création d'un collage (*mashup*[6]), d'un très court métrage en *stop motion*[7], l'ajout d'une voix *off* critique sur un extrait filmique constituent des pistes possibles. À l'issue du travail sur ce thème, on pourrait également inviter les élèves à imaginer un titre de film, à rédiger un bref résumé du scénario (*pitch*) et une forme minimale de note d'intention.

Langues vivantes

Si l'écoute et la compréhension de documents sonores et l'oral en production pour exprimer son avis donnent lieu à une exploitation assez fréquente d'extraits filmiques, l'étude des aspects culturels suscite également des activités fécondes : comparaison des systèmes scolaires, vie quotidienne, perception de la diversité et de la variation interne à toute culture ou encore étude des questions liées à l'exil et aux migrations. Ce travail d'analyse, même modeste, peut s'enrichir de pratiques artistiques simples : petit doublage d'un personnage, réalisation d'un bref dialogue, d'une voix *off*, travail de sous-titrage, bande-annonce sonore, etc. La réalisation d'une affiche, d'une fiche d'identité de personnages, la rédaction d'un bref résumé du scénario (*pitch*) ou la réalisation d'un extrait de *story-board*[8] offrent d'autres pistes créatives.

Éducation physique et sportive (EPS)

Champ d'apprentissage 3 : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique »

Dans le cadre d'une séquence autour de la danse, les élèves sont invités à mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence dansée. On peut leur faire découvrir les machines du précinéma qui permettaient d'enregistrer le mouvement (des humains et des animaux) en le décomposant image par image. Les travaux d'Étienne-Jules Marey, pionnier de la chronophotographie, et d'Edward Muybridge, qui reprend notamment les principes du phénakistiscope[9] qu'il améliore en mettant au point le zoopraxiscope[10], pourront être évoqués pour faire comprendre aux élèves que le cinéma, dans ses premières expérimentations techniques et plastiques, s'est particulièrement intéressé aux mouvements du corps. Dans cette perspective, une séquence dansée produite par les élèves peut être filmée par le professeur et la projection de cet enregistrement au ralenti peut ensuite susciter des échanges sur le rythme, l'harmonie, le temps, l'espace et leurs enjeux dans le cours d'éducation physique et sportive. L'étude de courts extraits de ballets contemporains peut également nourrir la réflexion. De manière plus générale, filmer le mouvement, le geste sportif dans tous les champs d'apprentissage de l'EPS constitue une pratique inspirante en réception comme dans de brèves captations sans moyens techniques complexes.

6. Voir note 1 p. 12.
7. Voir note 2 p. 12.
8. Voir note 4 p. 12.
9. Appareil d'optique donnant l'illusion du mouvement continu à partir d'une suite d'images fixes disposées en couronne sur un disque de rotation, que l'on observe, par réflexion dans un miroir, à travers des fentes ménagées dans ce disque, ou directement à travers les fentes d'un second disque lui aussi en rotation. Définition du Dictionnaire de l'Académie française.
10. Appareil de projection équipé d'un disque portant des images séquentielles transparentes permettant, par décomposition, de donner l'illusion du mouvement.

Mathématiques - 5e

Thème : « Organisation et gestion des données »

À travers l'étude des différents formats d'image de la salle de cinéma, les élèves peuvent se familiariser avec la notion de proportionnalité et de ratio : 1,33 (format 4/3), 1,85, 2,35 à 2,39 (cinémascope[11]). Si l'on aborde les notions de vitesse et de durée, on peut s'appuyer sur des exemples empruntés à la technologie du cinéma dans son défilement des images : comparaison de vitesses d'obturation (1/250 s *versus* 1/500 s, quel est le plus rapide ?). Dans ce cadre, les élèves peuvent également être sensibilisés à la dimension d'innovation technologique inhérente au développement du cinéma comme art et comme industrie.

Technologie - 4e

Thème : « Les objets et les systèmes techniques : leurs usages et leurs interactions à découvrir et à analyser. Décrire les liens entre usages et évolutions technologiques des objets et des systèmes techniques : mettre en relation des OST avec leurs usages. »

L'histoire du cinéma et de ses techniques offre de multiples pistes à explorer à partir d'extraits filmiques, de visites dans des musées, d'étude de l'évolution technique, de la relation entre des OST et leurs usages. On peut également sélectionner quelques extraits de films relevant du « métacinéma ». Ces différentes ressources permettent d'aborder les incidences de cette évolution sur les projets artistiques, qu'il s'agisse du cinéma dit « muet » et de l'apparition du parlant, du cinéma des premiers temps (moyens techniques, réception, mise en scène – la vue Lumière[12] par exemple), du noir et blanc et de la couleur, de la relation étroite entre la Nouvelle Vague et les caméras en 16 mm, le tournage en studio ou dans la rue, l'étendue de l'équipe technique, l'apparition de la vidéo, le passage au numérique avec notamment la modification radicale des tournages, l'évolution des effets spéciaux, etc. L'évolution des formats, ses causes techniques et économiques comme esthétiques constituent une autre piste. Les élèves seront certainement sensibles à la démocratisation de la captation et de la création d'images avec les portables et aux questions qu'elles posent.

Histoire - 3e

Thème 1 : « L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945) »

L'étude d'extraits de films représentant les Première et Seconde Guerres mondiales permet d'élaborer avec les élèves une réflexion critique sur les grands enjeux historiques, éthiques et sociaux.

La sélection d'archives, son étude et sa confrontation avec quelques extraits de films représentant les deux guerres mondiales offrent des pistes pour mieux appréhender les guerres totales en les envisageant de différents points de vue. La question du point de vue est envisagée dans toute son extension : choix d'un camp ou représentation des différents belligérants, choix d'un statut (militaires, civils, gradés, troupe, résistance, collaboration, etc.), choix d'une représentation collective ou singulière, voire intime, représentation de la violence et choix de mise en scène. La date des films sélectionnés, les choix de réalisateurs, le contexte de production et de diffusion des films constituent une autre piste intéressante ; on peut évoquer à titre d'exemple les représentations très contrastées des transports ferroviaires selon les périodes, la rareté des films français sur la collaboration, etc. Le choix des titres, celui des affiches et même l'évolution des affiches pour un même film, les sujets pas ou peu traités au cinéma donnent d'autres pistes.

11. Procédé de prise de vues et de projection pour écran large (nom déposé). Définition du Dictionnaire de l'Académie française.

12. Film composé d'un unique plan fixe ne dépassant pas 50 secondes.

Les parcours éducatifs au collège

Si le cinéma est un champ évident de l'éducation artistique et culturelle dans le cadre de « Collège au cinéma », dans des pratiques artistiques, seul ou en lien avec d'autres domaines, l'éducation au cinéma trouve également dans les autres parcours des occasions fructueuses de mise en œuvre : en classe dans les disciplines, en lien avec le centre de documentation et d'information (CDI), dans le cadre de la vie scolaire avec l'ensemble des acteurs du collège mais aussi avec la salle de cinéma de proximité, avec des professionnels intervenants.

À titre d'exemple, le parcours avenir et le parcours citoyen offrent de nombreuses pistes.

Le parcours avenir peut ainsi se nourrir de rencontres en situation de pratique ou en salle de cinéma avec différents métiers. Les ressources du centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) permettent, en complément, d'appréhender la grande diversité des métiers et des formations liés au cinéma. L'exploration de ces ressources sera avantageusement poursuivie au lycée.

Le parcours citoyen trouve également avec le cinéma des situations fructueuses de réflexion et d'action. Art collectif dans sa production comme dans ses réceptions, le cinéma met en œuvre les enjeux et tensions de la vie démocratique. Qu'il s'agisse de défendre des valeurs, un point de vue, de contourner ou de subir la censure, de mettre en scène des tensions sociales, d'avoir ou non le *final cut*, d'être ou non respecté comme acteur ou actrice, d'entrer comme spectateur ou spectatrice dans un débat critique, de voter pour un film, ou encore de s'engager ensemble dans la réalité concrète d'une pratique artistique, l'expérience cinématographique permet d'appréhender la citoyenneté dans ses multiples dimensions (sociale, politique, éthique, économique, etc.). Cette expérience met les élèves à l'épreuve féconde du collectif, de l'échange des points de vue, de l'interaction entre positions personnelles et réception du groupe, de la nécessité de faire des choix et de travailler ensemble.

LYCÉE

Au lycée, l'élève complète son expérience de la salle à la fois par une fréquentation personnelle de salles de cinéma et de lieux culturels, et par diverses activités lui permettant d'affirmer et de partager ses goûts et ses découvertes. L'élève construit ainsi une cinéphilie singulière et vivante dont il est un ambassadeur. À l'appui de l'affirmation d'un jugement critique et éclairé sur les œuvres, il pratique l'écriture critique, s'essaye à des écritures créatives personnelles et collectives sur des médias collaboratifs. L'élève devient tout autant un citoyen responsable et attentif aux grands enjeux posés par l'écriture en images et en sons, et un spectateur et créateur avisé. À la fin du lycée, il est notamment capable :

- de mettre en valeur ses goûts artistiques et cinématographiques qu'il peut engager dans des activités diverses ;
- d'apprécier, d'analyser et d'interpréter des choix de mise en scène, en mobilisant notamment quelques références ou repères (périodes, courants, genres, etc.) afin de pouvoir tisser des liens entre les œuvres ;
- d'exposer et de justifier son projet créatif en posant un regard réflexif sur les choix opérés et les difficultés rencontrées ;
- de comprendre les enjeux de la production cinématographique et audiovisuelle contemporaine pour nourrir son jugement et son esprit critique.

Axes de travail

Approfondir une expérience autonome et collective au sein de lieux culturels en interagissant avec autrui

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Prolonger son expérience collective par une pratique autonome de spectateur en salle de cinéma.	Construire une cinéphilie personnelle en fréquentant les salles de cinéma, par exemple en tenant un carnet de bord (numérique ou papier) et en partageant ses goûts et ses découvertes avec ses camarades.
Croiser les pratiques artistiques et les approches culturelles en enrichissant son parcours de spectateur de cinéma, en l'ouvrant à d'autres arts (théâtre, photographie, peinture, art vidéo, etc.).	Réfléchir aux choix et contraintes d'une programmation en salle. Opérer des choix de programmation, les défendre devant un public. Faire des liens entre des formes artistiques variées.

Acquérir des connaissances théoriques et culturelles

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Comprendre les contextes de production d'une œuvre cinématographique (métiers, système économique, etc.) et les choix opérés par les auteurs (réalisateur, monteur, producteur, compositeur, etc.) selon différents moyens et contraintes.	Construire des repères dans l'histoire du cinéma, identifier des courants, apprécier des genres variés. Savoir situer les œuvres dans leur contexte, identifier leurs principales caractéristiques, les appréhender selon différents angles (esthétique, historique, économique, etc.). Identifier les héritages et filiations, les effets d'écho et de variation qui travaillent les cinématographies contemporaines.
Reconnaitre la spécificité d'un cinéma d'auteur et être capable de le mettre en relation avec son contexte historique et artistique. Construire une analyse et une interprétation, de l'échelle du film à celle d'un plan.	Apprécier, analyser et interpréter des choix de mise en scène à partir de l'étude d'extraits, dans un film ou dans l'œuvre d'un réalisateur ou d'une réalisatrice. Mobiliser ses connaissances, ses références cinématographiques pour réfléchir, argumenter et étayer son propos dans différentes disciplines.

Pratiquer et créer

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Développer des pratiques artistiques variées, collectives ou individuelles pour s'approprier une culture cinématographique.	Pratiquer l'écriture critique, s'essayer à des écritures créatives personnelles et collectives sur des médias collaboratifs divers (disponibles dans les ENT ou dans Éléa), par exemple : fragments de scénarios, synopsis, bref résumé du scénario (*pitch*), planche de tendance[13] (*mood board*), portraits de personnages, etc.
Expérimenter des pratiques artistiques variées pour s'approprier des choix techniques et artistiques. Comprendre, par la pratique, les exigences de leur mise en œuvre en bénéficiant de la présence, des apports d'un professionnel. Faire des liens entre théorie et pratique.	Construire une pratique personnelle ou collective autour de différentes formes, techniques, contraintes et des gestes variés : écriture de scénario, découpage technique, *story-board*[14], tourné-monté[15], *stop motion*[16], montage, etc. ou des formes plus spécifiques avec un intervenant et dans le cadre d'un projet artistique.
Affirmer des choix esthétiques et poser un regard réflexif sur sa pratique.	Exposer son projet, ses questions, ses difficultés et ses choix.

Développer son esprit critique

Notions et compétences travaillées	Propositions de démarches et d'activités
Élaborer un point de vue personnel sur les œuvres en construisant des interprétations fines et étayées en dialogue avec d'autres regards.	Organiser des moments de rencontre pour échanger et discuter en défendant son point de vue. Écouter ses pairs. Lire des critiques et appréhender leur diversité dans les différents médias.
S'ouvrir à des cinématographies, à des esthétiques et à des formes variées. Développer son goût, construire un jugement critique sur les œuvres, comprendre les enjeux et les tensions qui sont à l'œuvre dans la variété de la production cinématographique et audiovisuelle contemporaine.	S'exercer à faire des liens entre les œuvres cinématographiques vues et sa compréhension du monde contemporain. S'approprier des références ; les mobiliser dans différentes disciplines et dans ses engagements personnels.

13. Assemblage d'éléments tels que des images, des objets, des échantillons, des mots, qui sert de support d'inspiration pour concevoir un univers stylistique (définition France Terme).

14. Voir note 4 p. 12.

15. Technique de réalisation cinématographique qui consiste à filmer tous les plans en continu, dans l'ordre chronologique.

16. Voir note 2 p. 12.

Quelques exemples pour la classe

Français - CAP et 2de professionnelle

Objet d'étude : « Rêver, imaginer, créer » / Perspective d'étude : « Dire, écrire, lire le métier »

L'objet d'étude « Rêver, imaginer, créer » invite à « sensibiliser les élèves aux pouvoirs du langage et à réfléchir aux divers chemins de la création. Il les conduit à s'interroger sur cette mise à distance du réel que l'écrivain ou l'artiste souhaite faire partager, et à prendre conscience de leurs propres pouvoirs de distanciation et d'invention. »[17] Le cinéma, par sa puissance de reconstruction du réel, à travers la mise en scène et des choix artisques, peut être convoqué pour faire prendre conscience aux élèves que nulle représentation du monde n'est neutre ou transparente. Regarder une scène banale vue par un cinéaste, un dîner par exemple (chez Ozu), une séance de classe (chez Truffaut), est ainsi l'occasion de manifester des choix simples (l'usage d'un décor truqué ou du format cinémascope) pour analyser l'effet recherché : le réalisme au prix d'un trucage du décor ou la stylisation du réel par un grand format.

En lien avec la perspective d'étude « Dire, écrire, lire le métier », on peut également demander aux élèves de CAP et de seconde professionnelle de proposer une mise en scène simple de leurs gestes professionnels, pour les valoriser, les faire connaitre au grand public, tout en explicitant les choix de mises en scène retenus et l'effet recherché.

Sciences économiques et sociales (SES) - 2de

Questionnement : « Comment devenons-nous des acteurs sociaux ? »

Le cinéma documentaire, mentionné à plusieurs reprises dans le programme de SES, offre l'opportunité de multiples analyses d'extraits en lien avec les différents points du programme, comme la socialisation par les pairs, à l'école ou en famille. Le cinéma de fiction offre également de nombreuses ressources pour étudier par exemple les stéréotypes de genre, la construction d'une identité sociale, différentes représentations de socialisation primaire, avec des *teen movies*[18] et les formes apparentées. D'autres pratiques peuvent se révéler fructueuses : étude de la réception (ou des réceptions successives) d'un film en lien avec les thématiques du programme, expérience pratique avec un intervenant pour appréhender la complexité d'un projet documentaire, réflexion sur le montage, etc.

Éducation aux médias et à l'information (EMI) et enseignement moral et civique (EMC) - 1re

Thématique 3 : « Désinformation »

Forger l'esprit critique des élèves pour les aider à devenir des citoyens capables de s'informer en choisissant et en croisant leurs sources. On peut montrer aux élèves le court métrage de Chris Marker *Lettres de Sibérie* et introduire ainsi la question du film de propagande. Puis, on les accompagne dans leurs pratiques informationnelles afin de les aider à acquérir les bons réflexes leur permettant d'évaluer la fiabilité d'une information. Les élèves travaillent ainsi sur les thèmes des programmes d'EMC et d'EMI de 1re « Qu'est-ce qu'une information ? » : les infox (*fake news*) et la vérification des faits (*fact checking*), les théories du complot, les biais de confirmation.

17. Extrait du programme de français des classes préparant au certificat d'aptitude professionnelle (CAP), BO spécial n° 5 du 11 avril 2019.

18. Films centrés sur les adolescents et qui leur sont destinés.

Spécialité humanités, littérature et philosophie (HLP) - Tle

Thématique : « L'humanité en question » - Entrée : « L'humain et ses limites »

Les représentations des relations entre l'homme et la machine, les tensions entre finitude et extension des capacités humaines, les figures de l'homme augmenté, les esthétiques plus ou moins nouvelles qui en émanent, trouvent, notamment dans le cinéma de science-fiction, une matière particulièrement riche. Une série d'extraits permet de s'intéresser à la question du personnage, à ses extensions ou à ses limites, aux choix visuels et sonores de sa mise en scène avec des figures comme les cyborgs, les androïdes, etc. On peut également étudier, à travers des films de périodes différentes, les récurrences et les variations de la représentation de l'humain et de ses limites. Dans ce cadre, l'étude de quelques nouvelles versions d'un film ancien (*remakes*) est une piste fructueuse. Un corpus de films empruntés à des productions à gros budget (*blockbusters*) ou à des dystopies plus auteuristes peut donner lieu à l'écriture, en groupes, de petites notes d'intention *a posteriori* mettant en évidence, par l'analyse des tensions à l'œuvre dans chaque film, une interprétation du questionnement du programme. Le développement du numérique, de ses effets spéciaux, des personnages relevant de la réalité virtuelle, et dans l'immédiat contemporain de l'intelligence artificielle ouvre d'autres pistes pour penser avec le cinéma l'humanité en question : place des acteurs, droits sur leur image et leur voix, droits des auteurs, scénaristes et réalisateurs, crise du doublage, etc.

Spécialité histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques (HGGSP) - Tle

Analyser les grands enjeux du monde contemporain

Thème 3 : histoire et mémoires (axe 1, histoire et mémoires des conflits : la guerre d'Algérie / objet de travail conclusif : l'histoire et les mémoires du génocide des Juifs et des Tziganes)

La relation cinéma-histoire-mémoire, largement explorée depuis Krakauer et Marc Ferro, offre de multiples pistes pour un travail en classe. La confrontation d'extraits filmiques (tirés d'archives, de documentaires ou de fictions ou associant des formes diverses) peut permettre de mettre en tension histoire et mémoire(s), d'analyser les représentations, d'identifier leurs évolutions, de réfléchir sur la question même de la représentation. Ce type de confrontation développe les compétences d'analyse, permet de prendre du recul, de confronter différentes approches et contribue au travail de problématisation. On peut également s'intéresser aux questions éthiques et donc artistiques que pose ce type de projet sur un génocide : peut-on représenter ? Peut-on fictionnaliser ? La mise en scène comme choix artistique est-elle possible (avec notamment la célèbre critique du travelling de Kapo) ? L'étude de quelques interviews de réalisateurs qui ont fait des choix très différents, la lecture d'articles critiques liés à des polémiques et les difficultés rencontrées pour la production de certains films et leur diffusion constituent des pistes fécondes.

À noter : des plateformes et des centrales d'achat mettent à la disposition des enseignants des films pour travailler en classe sur des extraits dans un cadre légal (voir la page dédiée sur éduscol). Les professeurs documentalistes peuvent également conseiller leurs collègues pour se procurer des ressources complémentaires.